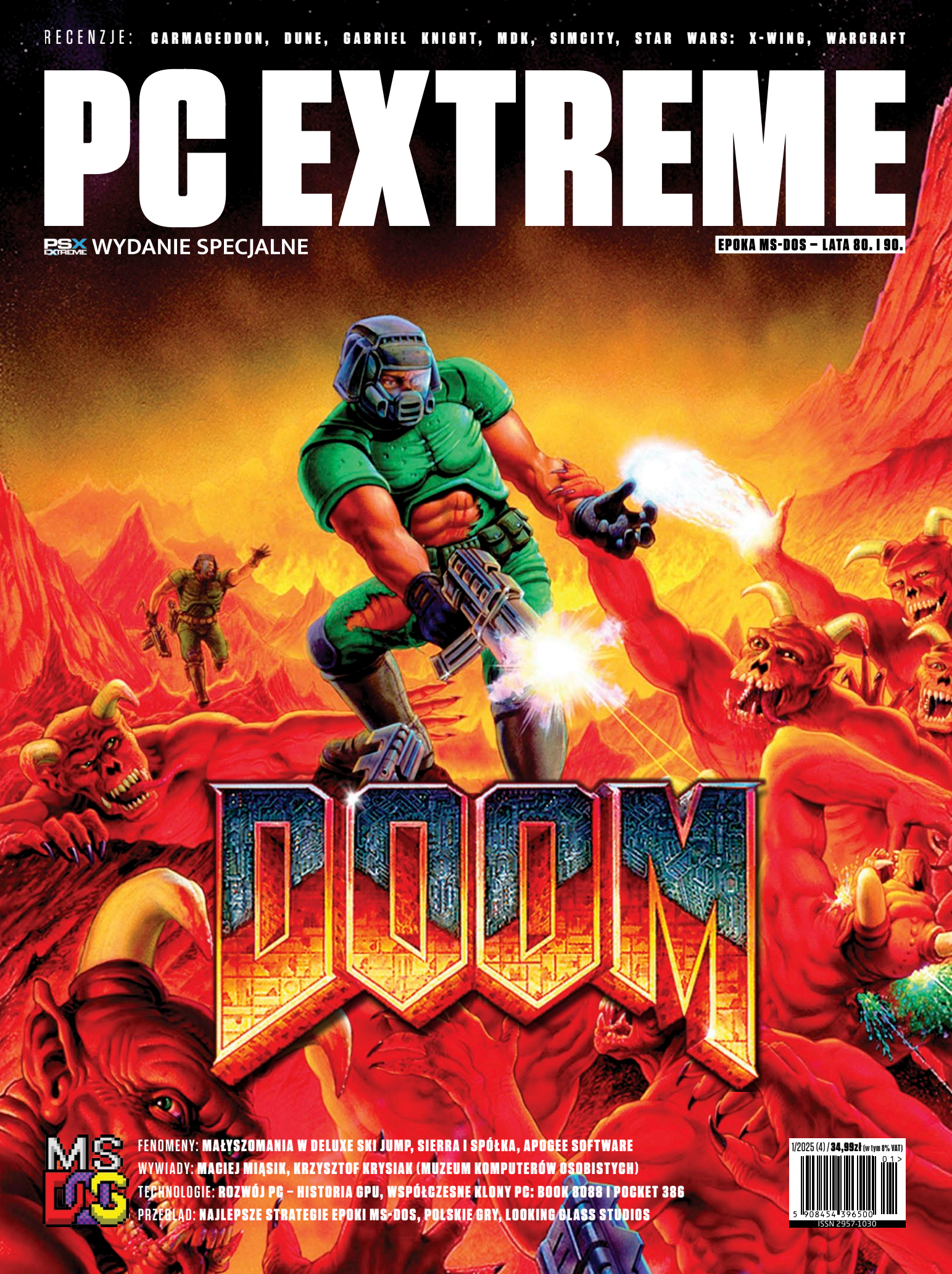
RECENZJE: CARMAGEDDON, DUNE, GABRIEL KNIGHT, MDK, SIMCITY, STAR WARS: X-WING, WARCRAFT

PC EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

EPOKA MS-DOS – LATA 80. I 90.



FENOMENY: MAŁYSZOMANIA W DELUXE SKI JUMP, SIERRA I SPÓŁKA, APOGEE SOFTWARE
WYWIADY: MACIEJ MIĄSIK, KRZYSZTOF KRYSIAK (MUZEUM KOMPUTERÓW OSOBISTYCH)
TECHNOLOGIE: ROZWÓJ PC – HISTORIA GPU, WSPÓŁCZESNE KLONY PC: BOOK 8088 I POCKET 386
PRZEGLĄD: NAJLEPSZE STRATEGIE EPOKI MS-DOS, POLSKIE GRY, LOOKING GLASS STUDIOS

1/2025 (4) / 34,99zł (w tym 8% VAT)
5 908454 396500 01 >
ISSN 2957-1030

RECENZJE: CARMAGEDDON, DUNE, GABRIEL KNIGHT, MDK, SIMCITY, STAR WARS: X-WING, WARCRAFT

PC EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

EPOKA MS-DOS – LATA 80. I 90.

MS DOS

FENOMENY: MAŁYSZOMANIA W DELUXE SKI JUMP, SIERRA I SPÓŁKA, APOGEE SOFTWARE
WYWIADY: MACIEJ MIĄSIK, KRZYSZTOF KRYSIAK (MUZEUM KOMPUTERÓW OSOBISTYCH)
TECHNOLOGIE: ROZWÓJ PC – HISTORIA GPU, WSPÓŁCZESNE KLONY PC: BOOK 8088 I POCKET 386
PRZEGLĄD: NAJLEPSZE STRATEGIE EPOKI MS-DOS, POLSKIE GRY, LOOKING GLASS STUDIOS

1/2025 (4) / 34,99zł (w tym 8% VAT)
5 908454 396500 01 >
ISSN 2957-1030

RECENZJE: CARMAGEDDON, DUNE, GABRIEL KNIGHT, MDK, SIMCITY, STAR WARS: X-WING, WARCRAFT

PC EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

EPOKA MS-DOS – LATA 80. I 90.

QUAKE

FENOMENY: MAŁYSZOMANIA W DELUXE SKI JUMP, SIERRA I SPÓŁKA, APOGEE SOFTWARE
WYWIADY: MACIEJ MIĄSIK, KRZYSZTOF KRYSIAK (MUZEUM KOMPUTERÓW OSOBISTYCH)
TECHNOLOGIE: ROZWÓJ PC – HISTORIA GPU, WSPÓŁCZESNE KLONY PC: BOOK 8088 I POCKET 386
PRZEGLĄD: NAJLEPSZE STRATEGIE EPOKI MS-DOS, POLSKIE GRY, LOOKING GLASS STUDIOS

1/2025 (4) / 34,99zł (w tym 8% VAT)
5 908454 396500 01 >
ISSN 2957-1030

RECENZJE: CARMAGEDDON, DUNE, GABRIEL KNIGHT, MDK, SIMCITY, STAR WARS: X-WING, WARCRAFT

PC EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

EPOKA MS-DOS – LATA 80. I 90.

TOMB RAIDER

MS DOS

FENOMENY: MAŁYSZOMANIA W DELUXE SKI JUMP, SIERRA I SPÓŁKA, APOGEE SOFTWARE
WYWIADY: MACIEJ MIĄSIK, KRZYSZTOF KRYSIAK (MUZEUM KOMPUTERÓW OSOBISTYCH)
TECHNOLOGIE: ROZWÓJ PC – HISTORIA GPU, WSPÓŁCZESNE KLONY PC: BOOK 8088 I POCKET 386
PRZEGLĄD: NAJLEPSZE STRATEGIE EPOKI MS-DOS, POLSKIE GRY, LOOKING GLASS STUDIOS

1/2025 (4) / 34,99zł (w tym 8% VAT)
5 908454 396500 01 >
ISSN 2957-1030

RECENZJE: CARMAGEDDON, DUNE, GABRIEL KNIGHT, MDK, SIMCITY, STAR WARS: X-WING, WARCRAFT

PC EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

EPOKA MS-DOS – LATA 80. I 90.

DIABLO

MS DOS

FENOMENY: **MAŁYSZOMANIA W DELUXE SKI JUMP, SIERRA I SPÓŁKA, APOGEE SOFTWARE**
WYWIADY: **MACIEJ MIĄSIK, KRZYSZTOF KRYSIAK (MUZEUM KOMPUTERÓW OSOBISTYCH)**
TECHNOLOGIE: **ROZWÓJ PC – HISTORIA GPU, WSPÓŁCZESNE KLONY PC: BOOK 8088 I POCKET 386**
PRZEGLĄD: **NAJLEPSZE STRATEGIE EPOKI MS-DOS, POLSKIE GRY, LOOKING GLASS STUDIOS**

1/2025 (4) / **34,99zł** (w tym 8% VAT)
5 908454 396500 01
ISSN 2957-1030

RECENZJE: CARMAGEDDON, DUNE, GABRIEL KNIGHT, MDK, SIMCITY, STAR WARS: X-WING, WARCRAFT

PC EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

EPOKA MS-DOS – LATA 80. I 90.

MS DOS

FENOMENY: MAŁYSZOMANIA W DELUXE SKI JUMP, SIERRA I SPÓŁKA, APOGEE SOFTWARE
WYWIADY: MACIEJ MIĄSIK, KRZYSZTOF KRYSIAK (MUZEUM KOMPUTERÓW OSOBISTYCH)
TECHNOLOGIE: ROZWÓJ PC – HISTORIA GPU, WSPÓŁCZESNE KLONY PC: BOOK 8088 I POCKET 386
PRZEGLĄD: NAJLEPSZE STRATEGIE EPOKI MS-DOS, POLSKIE GRY, LOOKING GLASS STUDIOS

1/2025 (4) / 34,99zł (w tym 8% VAT)
5 908454 396500 01 >
ISSN 2957-1030

LIMITOWANA EDYCJA

PC EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

EPOKA MS-DOS – LATA 80. I 90.

1/2025
(4)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

POWRÓT LEGENDY
DOOM
THE DARK AGES
15 MAJA 2025
GAME PASS
XBOX SERIES X|S
Windows
STEAM
PS5
DOOM: The Dark Ages ©/™ 2025 ZeniMax. All rights reserved.

VOyager: Sztuczna inteligencja, gdyby poprosić ją o wstępniak do „PC Extreme" zrobiłaby to tak:

„Lata 80. i 90. XX w. Czas, gdy komputery osobiste zaczynały gościć w naszych domach, a gry na PC/MS-DOS stawały się naszym oknem do wirtualnego świata. Ten magazyn to hołd dla tych kultowych tytułów, które ukształtowały całe pokolenia graczy. Odkryjcie na nowo te tytuły, które definiowały gatunki, i te, o których być może nigdy nie słyszeliście" [Google Gemini].

Sam pomyślałem raczej o tym, że... pod koniec 2024 r. straciliśmy na zawsze Martyna Browna (Team17, z niezapomnianymi Alien Breed, Superfrogiem i Wormsami), a z początkiem 2025 r. opuścił nas Stéphane Picq (jego muzykę słyszycie w Dune, Full Metal Planet, KGB, MegaRace, Lost Eden, Atlantis: The Lost Tale i Riverworld) oraz Viktor Antonov (twórca światów w Kingpinie, Half-Life 2 i jego epizodach oraz Dishonored). Gdzieś tam w głowie dalej strzelam do obcych w Alien Breed, na widok Dune od Cryo słyszę motywy z Ecolove, a tajemniczy uśmiech Viktora towarzyszył mi na monitorach w City 17. Dwóch z wymienionych twórców miałem okazję poznać. Porozmawiać ze Stéphane'em Picqiem już nie. Ale w ich grach i dziełach pozostała cząstka, która zawsze będzie nam grała w duszy.

Tworzenie każdego magazynu poświęconego grom to zawsze sinusoida: od euforii do zwątpienia, od burzy mózgów do deadline'ów. Niemal zawsze potwierdza się to, że początki są łatwe, a najtrudniej podążać sukcesywnie obraną drogą i nie pogrążyć się w porażkach. Dla mnie przygoda z pisaniem i opowiadaniem o grach trwa już ponad trzy dekady, czasami była fajną podróżą, innym razem wyboistą drogą. W pewnym momencie trzeba przestać podążać jednym, utartym torem, a dla mnie to właściwy moment, by skierować swoje kroki w nieco inną stronę.

Ten numer PC Extreme (pomimo wielu braków, bo plany, jak zawsze, były ogromne) to ledwie początek pewnej historii, którą w tym wydaniu domykają opowieści ze świata Windowsa. Życzę więc Wam, Szanowni Czytelnicy, by była to ciekawa lektura, po której być może któregoś dnia nastąpi PC Extreme #2, sięgający do czasów Windowsa i epoki, w której to PC stał się najpopularniejszą konsolą do grania z największą liczbą exclusive'ów. I oby ekipa zgRedów dowiozła Wam kiedyś historię Windows Extreme.

Keyboard not found

Press F1 to Resume

Wspominki

Wspominki redakcyjne 4
Wspominki z forum psxextreme.info 7

Publicystyka

Narodziny peceta 8
Historia IBM PCjr 10
Magia bursztynowego ekranu 12
Apogee – pierwsza dawka 20
Gry strategiczne czasów MS-DOS 94
Polski gamedev – pecet wchodzi do gry 102
Polska prasa o grach PC 110
Aleksy „Alex" Uchański – felieton 115
Rozwój PC – historia GPU 118
Fenomen Deluxe Ski Jump 124
Historia Looking Glass Studios 126
Sierra i spółka – przygodówki 128
Gry dołączone do Windows 130
Book 8088 i Pocket 386 138

Porady

Doom shareware – poradnik 38
DOSBox na PC 132
ScummVM na PC 134
MS-DOS na smartfonach 135
NetQuake vs. QuakeWorld 136

Wywiady

Krzysztof Krysiak, Muzeum Komputerów Osobistych 106
Maciej Miąsik (Heartlight, Robbo, Electro Body, Fire Fight, Beat Cop) 116

Recenzje

Albion 70
Aliens Versus Predator 93
Alley Cat 13
Alone in the Dark 27
Baldur's Gate 87
Bargon Attack 33
BioForge 64
Blood 84
Carmageddon 82
Civilization 23
Colorado 18
Command & Conquer 73
Command & Conquer: Red Alert 74
Dangerous Dave in the Haunted Mansion (Dangerous Dave 2) 24
Dark Seed 28
Darklands 29
Descent 66
Destruction Derby 69
Diablo 89
Digger 14
Doom 37
Duke Nukem 3D 78
Dune 30
Ecstatica 50
Fallout 88
Flashback 31
Frontier: First Encounters 67
Full Throttle 68
FX Fighter 65
Gabriel Knight: Sins of the Fathers 48
Grand Theft Auto 83
Half-Life 90
Heretic 56
Hexen: Beyond Heretic 71
Ignition 76
Inner Worlds 77
Jazz Jackrabbit 52
Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizard 15
Little Big Adventure 53
Magic Carpet 54
Master of Magic 55
MDK 86
Mortal Kombat 47
Myst 51
One Must Fall: 2097 57
Phantasmagoria 72
Pirates! 16
Prehistorik 25
Prehistorik 2 46
Prince of Persia 19
Quake 79
Rainbow Six 92
Redneck Rampage 85
Scorched Earth 26
Secret Agent 34
SimCity 17
SimCity 2000 36
Star Wars: Dark Forces 62
Star Wars: X-Wing 49
System Shock 61
The Incredible Machine 32
The Need for Speed 63
The Settlers II: Veni Vidi Vici 81
Terra Nova: Strike Force Centauri 75
Theme Park 59
Tomb Raider 80
Under a Killing Moon 58
Unreal 91
WarCraft: Orcs & Humans 60
Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi 22
Wolfenstein 3D 35

Grafik: (Projekt makiety) Roman Tobjasz

Korekta: Marek Kowalik

Redakcja: Kacper Adamus, Patryk „Patrol" Andersz, Marcin „Borek" Borkowski, Marek „Avok" Czajor (Zapach Papieru), Bartek „VOyager" Dramczyk (redaktor prowadzący), Kamil „Osh" Gałczyński, Paweł Gawlikowski, Krzysztof „Graba" Grabarczyk, Mikołaj „Sos Sosowski" Kamiński, Bartłomiej Kluska, Łukasz „Dżujo" Kujawa, Mateusz „Azi" Majewski, Dariusz J. „Sir Haszak" Michalski, Sebastian Oktaba (PurePC), Dariusz „Konsolite" Pasturczak, Rafał „Badjoy/Jetboy" Piasek, Paweł Schreiber, Artur „Sojer" Sojka, Michał „Ural" Stępień, Marcin Stręk, Aleksy „Alex" Uchański

Wydawca: N3 Media sp. z o. o., ul. Niecodzienna 3, 04-965 Warszawa

W publikacjach wykorzystano m.in. screenshoty i zdjęcia z serwisów Wikipedia, Giant Bomb, LaunchBox, Moby Games, PurePC, ScummVM, DOSBox, Ian-Albert.com, Muzeum Komputerów Osobistych, Reddit, Infogrames, Matrox, NVIDIA, Bethesda.

Pecetowe wspominki

Trudno nie dostrzec faktu, że pecety (klony swoich pradawnych przodków zwanych IBM PC) są wszechobecne. Niezależnie od posiadanego przez redakcyjny zespół zestawu rozrywkowego konsol, gdzieś wokół znajduje się jakiś PC. Posłuchajcie wspomnień naszych redaktorów.

MUSZĘ mieć Hirołsy

[KACPER ADAMUS]

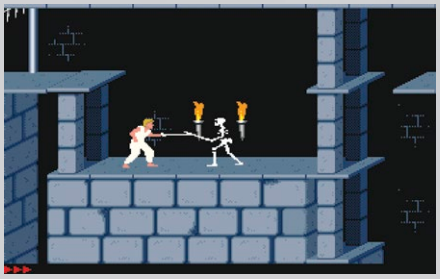
Kiedy za małolata wraz z bratem siedzieliśmy na kanapie w gościach u ciotki i patrzyliśmy zza ramienia kuzyna, jak ten gra w HoMM III, świat zadrżał. Część neuronów zatańczyła, tworząc nowe połączenia, coś mocno szarpnęło za strunę ulokowaną gdzieś między sercem a ściśniętym z ekscytacji żołądkiem. Miałem już Amigę, ale to, co zobaczyłem w ten zimowy, andrychowski wieczór, zmieniło wszystko. Nagle wiedziałem, że MUSZĘ mieć Hirołsy. A skoro tak, to musiałem mieć także PC. Gdy ojciec pojawił się z blaszanym klocem pod pachą, egzystencja młodego Adamusa podzieliła się na dwoje niczym potraktowany żyletką włos. Jedna część mnie dalej żyła życiem drżącego ze strachu przed szkolnym korytarzem kujona. Druga stawała po stronie Gomeza w Górniczej Dolinie (Gothic), czyściła z koboldów kopalnie w Nashkel (Baldur's Gate), podkochiwała się w pannicy z kocim ogonem, Annie (Planescape Torment), ze spoconymi dłońmi ściskającymi miecz mordowała cywilów w skażonej plagą mieścinie (WarCraft III), wpychała banknoty rozochoconym i chętnie odwdzięczającym się striptizerkom (DN3D) oraz ostrzeliwała się przed niemającymi końca falami monstrów (Serious Sam). Zawsze mówiłem: „gry, nie sprzęt" (i dalej podpisuję się pod tym stwierdzeniem obiema rękami), z drugiej strony cieszę się, że wiele z młodzieńczych lat przegrałem właśnie na blaszaku.

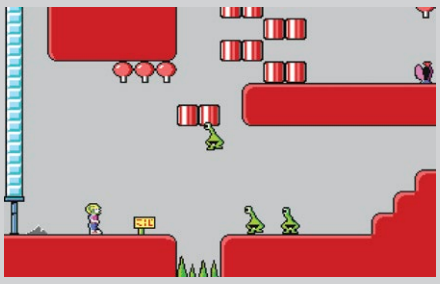
Nieskrępowany dostęp do gier

[PATRYK „PATROL" ANDERSZ]

Ze wspomnieniami związanymi z grami na PC mam ten problem, że właściwie nigdy nie pozwoliłem im się nimi tak naprawdę stać. Jest wiele tytułów, które urzekły mnie w przeszłości i w które dzięki temu gram regularnie do dziś.

Niczym nieskrępowany dostęp do gier z dowolnej epoki stanowi o sile platformy, jaką jest PC. W jednej chwili mogę mordować demony w Doom Eternal, aby w następnej





wkroczyć między nieprzyjazne ściany domu Derceto w Alone in the Dark.

Nigdy nie zapomnę, jak mój Tata dołożył do domowego komputera kartę dźwiękową Sound Blaster i usłyszałem melodię z intra Prince of Persia. Albo gdy po walce ze sterownikami w końcu udało się włączyć Quake'a II w wersji akcelerowanej. Ważnym momentem było dla mnie wykonanie po raz pierwszy fatality Sub-Zero w Mortal Kombat. Gdy już załapałem, zawołałem do komputera mamę, aby się pochwalić. Przeraziła ją przemoc na ekranie i nie rozumiała, że moja radość wynikała nie z dyndającego z urwanej głowy kręgosłupa, lecz ze świadomości, że udało mi się wykonać trudną kombinację pod presją czasu.

Szanuję, mam ciepłe wspomnienia, ale gram na konsolach

[MAREK „AVOK" CZAJOR]

Nigdy nie byłem fanatykiem jednej platformy. Za dzieciaka szwendałem się po fliperach i grywałem na ZX Spectrum u kumpla. Potem tata przywiózł mi z RFN Commodore Plus/4, a ja zamieniłem go wkrótce na Atari 800XL. Następnie przyszedł czas na C64, a na początku lat 90. szarpnąłem się na Amigę 500. Wiosną 1995 r. wziąłem pożyczkę w firmie, w której pracowałem, i kupiłem PC 486DX4/100 MHz z monitorem kolorowym SVGA 14" i Sound Blasterem. Wydałem prawie 5 tys. zł, ale dostałem sprzęt topowy, na którym wszystko hulało. Mogłem ogrywać topowe tytuły i szpanować przed znajomymi amigowcami ;) Jednocześnie zrozumiałem, że

żeby czasem włączyć grę, muszę się nauczyć BIOS-u, DOS-u, sztuczek z uwalnianiem zasobów, instalowania sterowników, przesuwania zworek itd. A i tak nie zawsze zadziałało.

Trudno mi wymienić wszystkie tytuły, w jakie zagrywałem się na pececie. Najlepiej wspominam lata 90. – serie Panzer i Allied General, UFO, Hirołsów, X-Winga, SimCity, Diablo, Dooma i Duke'a Nukema 3D itd.

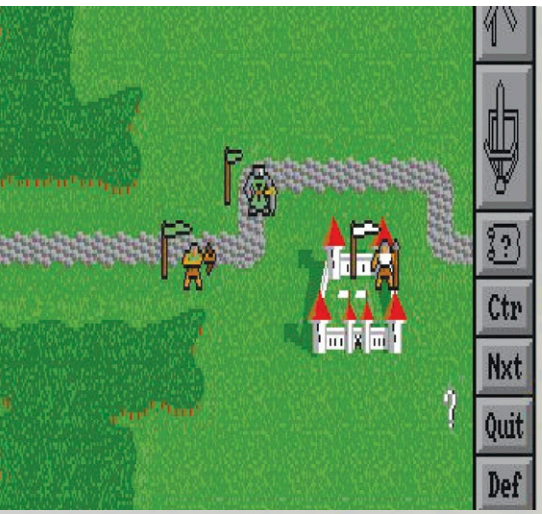
Dziś pecet służy mi głównie jako narzędzie pracy, maszyna do pisania i sprzęt do surfowania po necie. Od święta wrzucam jakąś płytkę z gazety ze starą gierką. Szanuję, mam ciepłe wspomnienia (szczególne z lat 90.), ale gram na konsolach.

Z dziennika starego pecetowca – karty dźwiękowe

[PAWEŁ GAWLIKOWSKI]

Parafrazując Jacka Fedorowicza – kiedyś komputery PC oprócz buczenia z pojedynczego głośnika mono nie wydawały innych dźwięków i ja te czasy pamiętam!

Z czego mogliśmy wybierać, jeśli chcieliśmy rozszerzyć możliwości muzyczne świeżo nabytego PC w 1993 r.? Najdroższy był sprzęt Creative'a, Sound Blaster 2.0 kosztował małą fortunę, ale od czego mieliśmy klony? Jedną z najlepszych kart, które nie drenowały maksymalnie kieszeni, a dawały świetny efekt, była Sound Galaxy BX II z chipami Aztecha i Yamahy YM-3812, oferująca praktycznie to samo, co SB 2.0 za nieco więcej niż połowa ceny Sound Blastera. Świetnymi dodatkami były częste w tamtym czasie dwa miniaturowe głośniczki oraz możliwość regulacji głośności za pomocą potencjometru z tyłu karty. Odtwarzanie dźwięku cyfrowego w 44 kHz (mono) dało nam szansę usłyszeć głos admirała Ackbara, który rozkazuje „Begin evasive maneuvers, launch the X-Wing fighters!" w grze, która mogła skłonić zatwardziałego amigowca do przejścia do obozu PC. Chodzi oczywiście o X-Winga.



Do dzisiaj pamiętam, że Sound Galaxy BX II kosztował wtedy około 4,5 mln zł (po denominacji: 450 zł), przy cenie 386SX w zestawie z monitorem wynoszącej około 25 mln zł. Żeby nie było – cena budżetowej karty była wtedy zbliżona do średniej miesięcznej pensji...

...wtedy na dysku znalazłem katalog WOLF3D

[KAMIL „OSH" GAŁCZYŃSKI]

Moje pierwsze spotkanie z PC? Pamiętam jak przez mgłę. To było we wczesnej podstawówce, chyba w piątej klasie, w ramach tzw. kółka komputerowego. Po lekcjach schodziło się do szatni, ale kierowaliśmy się do małej kanciapy obok schodów. Stał tam ówczesny cud techniki, chyba AT, z kartą Hercules i monochromatycznym monitorem. Próbowaliśmy okiełznać DOS-a i Norton Commandera. Było nas chyba sześciu, w różnym wieku. Do dziś pamiętam te dźwięki startującego blaszaka, zgrzyt stacji dysków, piknięcie bzyczka, gdy komputer testował się podczas startu. A potem startował Norton Commander. No i buszowaliśmy po dysku. W pewnym momencie odkryliśmy gry. Prehistorik, Prince of Persia, Xenon, a nawet F-15 Strike Eagle II. Miałem wtedy w domu C64, blaszak wydawał mi się ósmym cudem świata.

W szkole średniej na zajęciach znów uczyliśmy się obsługiwać DOS-a i NC. W klasie stało stado AT-ków i dwie 386-ki. Przy jednej siedział nasz pan informatyk, a przy drugiej usiadłem ja, razem z kolegą Łukaszem, który miał w domu PC i umiał nawet programować w Pascalu. Obaj mieliśmy obsługę DOS-a i NC w małym palcu, szybko zaczęliśmy się nudzić, podczas lekcji w pracowni. Wtedy na dysku znalazłem katalog WOLF3D. Graliśmy na dwie ręce: kolega chodził, ja strzelałem. Pod sam koniec nauki w liceum wymieniono nam komputery na Pentium. Niedługo potem ktoś zainstalował Dooma, no i udało mi się nawet pograć w niemal ostatnim dniu przed końcem czwartej klasy. Ech, to były czasy...

Brałem go pod pachę i woziłem tramwajem na LAN party

[BARTŁOMIEJ KLUSKA]

Na początku lat 90. dla młodocianego gracza pecet nie był oczywistym wyborem. Kosztował krocie i rodzice niechętnie patrzyli na jego rozrywkowe zastosowania. Poza tym, żeby zagrać, potrzebne były dodatkowe wydatki, np. na kartę dźwiękową i graficzną (na Herculesie i PC Speakerze gry wyglądały i brzmiały gorzej niż na ZX Spectrum). Nawet podłączenie joysticka do peceta okazywało się problemem, podobnie jak sztuczki ze zwalnianiem pamięci podstawowej, bez czego część gier nie chciała wystartować. Krótko mówiąc: fajniej i wygodniej grało się na ośmiobitowym Atari, już nie mówiąc o Amidze (ta zachwycała płynnym scrollem ekranu i kolorowymi grafikami, o których na PC można było pomarzyć). Poza tym Amigę dało się zapakować do plecaka i zabrać do kumpla na imprezę, a taki pecet? Ot, brzydkie i drogie biurowe pudełko wypełnione elektroniką.

A jednak zostałem wtedy pecetowcem, ciesząc się SimCity oraz przygodami Commandera Keena i z pokorą znosząc na giełdzie docinki znajomych amigowców. Jak rzadko – wyszło na moje. Pojawił się Doom, potem płyty CD i graficzne akceleratory, a o Amidze zapomniano. W drugiej połowie lat 90. to pecet stał się domyślnym sprzętem do zabawy i do wszystkiego innego (z internetem na czele). Wprawdzie nie mieścił się w plecaku, ale i tak brałem go pod pachę i woziłem tramwajem na LAN party (z monitorem CRT pod drugą pachą).

IBM PC z wysłużoną CGA

[ŁUKASZ „DŻUJO" KUJAWA]

Pecet był dla mnie na tyle specyficznym urządzeniem, że chociaż towarzyszył mi od początków lat 90., to własnego kompa miałem dopiero pod koniec dekady. Od sobotniego kółka komputerowego, przez wizyty u kolegów – PC zawsze był „u kogoś". A w tle magazyny o grach, które pobudzały wyobraźnię na temat tego, co oferuje IBM PC i jego klony. Jedna zabawna historia dotyczy wujka, który przyjechał do nas, chwaląc się, że kupił najnowszego „AjBiEma". Jeździłem do niego – i do moich kuzynów – co roku na wakacje, na krakowskiej giełdzie kupiłem Flashbacka na trzech lub czterech dużych floppy. Przyjeżdżam do nich, kuzyni pokazują mi komputer, a tu rzeczywiście stoi IBM PC, ale... z wysłużoną CGA. Mieliśmy 1993 r., zatem był to antyk (pod kątem gier). Owszem, graliśmy na nim całe lato (Prince of Persia, North & South, Metal Mutants, Larry 1 itd.), ale rozczarowanie było rozczarowaniem. Już wtedy było wiadomo, że PC to coś, co zostanie na rynku – pozostałe komputery zaczęły tracić na znaczeniu (Amiga, niestety), a król mógł być tylko jeden. W latach 90., za sprawą multimediów (CD-ROM) i raczkującego internetu, pecet był czymś więcej niż sprzętem do grania – był wrotami do innych światów, w których mogłem odnaleźć to, co mnie interesowało, i spotkać ludzi pasjonujących się tymi samymi rzeczami co ja. Skok pomiędzy tym wspomnianym CGA a komputerem z 1999 r. jest nie do opisania.

Składak na miarę Warlords

[DARIUSZ J. „SIR HASZAK" MICHALSKI]

Moja przygoda z pecetem zaczęła się z końcem 1991 r. od pudełka na dyskietki 5,25". Od pewnego czasu zbierałem do skarpety na wymarzoną 16-bitową maszynę taktowaną zegarem 12 MHz z 1 MB RAM i dyskiem 40 MB. Do pełnej sumy jeszcze mi nieco brakowało, a pudełko i tak było potrzebne.

Niedługo później kupiłem komputer wraz z systemem operacyjnym MS-DOS w wersji 4.0. Nielegalnym. Dość szybko upgrade'owałem go do wersji 5.0.

Jedną z pierwszych gier, jakie wylądowały u mnie na twardym dysku, była Warlords. Zabrała mi parę tygodni życia, ale zdobyłem doświadczenie. Pograłem solidnie każdą frakcją. Ponieważ byłem wtedy czytelnikiem „Top Secretu", postanowiłem podzielić się wiedzą zdobytą empirycznie. Sporządziłem opis gry (wtedy nie było jeszcze recenzji; nawet gdyby były, nie umiałbym jej napisać), wydrukowałem mapę na kolorowej drukarce (nie miałem własnej; kosztowało to fortunę) i wysłałem do redakcji z nadzieją na publikację.

Mój tekst trafił do starego zespołu i wraz z nim do powstającego „Secret Service". Fragment listu przewodniego, który dołączyłem do opisu Warlords, ukazał się w numerze 4 „Secret Service" w Superach.

A mój pecet? Szczęśliwie zepsuł się na tydzień przed upływem dwuletniej gwarancji! Sklep nie miał już maszyny na wymianę, więc za minimalną dopłatą zaoferował mi 32-bitowy 386 DX/25. Co prawda bez koprocesora, ale z 2 MB RAM! A potem już jakoś poszło.

Maszyna bez duszy, za którą nie tęsknię...

[DARIUSZ „KONSOLITE" PASTURCZAK]

Swojego blaszaka miałem stosunkowo późno (lata 90.), do tego momentu to był sprzęt kolegów, znajomych i szkolny. Amiga była lepsza i nie było potrzeby inwestować. Mimo iż sympatii do peceta nie czułem, to rzeczywistość wymusiła przesiadkę. PC zawsze będzie mi się kojarzyć z Doomem i gabarytami. Klony Dooma to było to, co mnie kręciło na tej platformie najbardziej. W mię-

dzyczasie pojawiły się 32-bitowe konsole, blaszak potrzebował modyfikacji, co stało się zasadą przez wiele lat.

Na PC grało się sporo, raczej w rzeczy, które nie były dostępne na innych platformach lub które chodziły lepiej. Pod warunkiem że miało się potwora. Kto pamięta granie w (kilku)nastu klatkach na sekundę, raczej za tym nie tęskni. Pecet będzie dla mnie narzędziem do pracy, na którym można pograć przy okazji. Nigdy nie czułem sentymentu do PC, DOS-a i podobnych atrakcji. Nie powiem, czasami rozgryzienie problemu z kompatybilnością dawało satysfakcję większą niż granie. Bardziej wspominam gry, niż sprzęt na jakim grałem...

Nie mam do PC sentymentu – nie wzdycham do MS-DOS-a

[RAFAŁ „JETBOY" PIASEK]

Kiedy myślę o czasach MS-DOS, nie czuję tego samego ciepła, jakie ogarnia mnie na wspomnienie Commodore 64 czy Amigi. Te komputery były sercem mojego dzieciństwa i młodości, maszynami, które dostarczały mi doskonałej rozrywki i uczyły kreatywności. PC natomiast zawsze był czymś użytkowym, poważnym – maszyną do pracy, narzędziem do pisania tekstów.

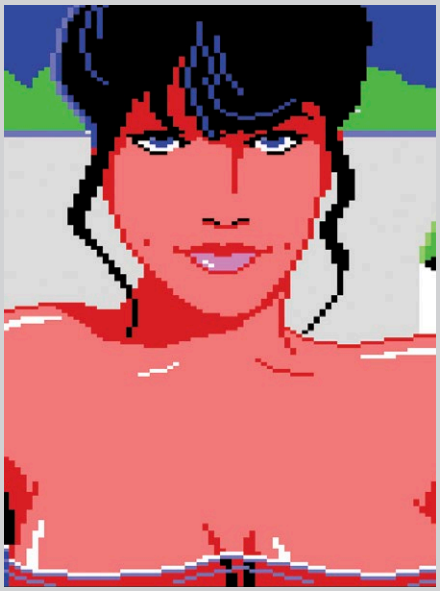
Pierwsze zetknięcie z MS-DOS było dla mnie raczej surowe. Tutaj czekał mnie tylko czarny ekran i migający biały kursor, który domagał się komend. Na swój sposób było to fascynujące – kontakt z komputerem, w którym trzeba było wiedzieć, co wpisać, aby cokolwiek zrobić. Żadnych myszek, okien, tylko tekst i człowiek. Dopiero pojawienie się takich tytułów jak Wolfenstein 3D, Doom czy WarCraft zmieniło moje spojrzenie na PC jako platformę do grania. MS-DOS to także czasy kombinowania z pamięcią konwencjonalną i rozszerzoną, edytowania autoexec.bat i config.sys, by zmusić grę do działania. To były momenty frustracji, ale i satysfakcji, gdy w końcu udało się wycisnąć te brakujące kilkanaście kilobajtów.

Z biegiem lat PC stał się czymś więcej niż tylko narzędziem do pracy. Stał się centrum domowej rozrywki, maszyną do grania, do internetu, do wszystkiego. Nie mam do PC sentymentu – nie wzdycham do MS-DOS-a, nie tęsknię za godzinami spędzonymi nad Norton Commanderem. Ale dziś nie wyobrażam sobie życia bez tej maszyny, bez jej mocy, jej możliwości. A dzięki emulatorom PC zastępuje C64 i Amigę.

Ręcznik Sonny'ego Bondsa

[PAWEŁ SCHREIBER]

Zupełnie nie pamiętam roku, ale pamiętam gry: Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, w którym można było latać nad



wielkimi prostopadłościanami (w wyobraźni – wieżowce) i piramidami (w wyobraźni – Giza), oraz Police Quest, w którym nie bardzo wiedzieliśmy, co robić. Komputer ojca kolegi, IBM XT, był wyposażony w kartę Hercules, więc obrazy na ekranie były szpetne (w porównaniu do Amstrada CPC, którego wtedy mieliśmy w domu). Zachwycało co innego – szczegółowa symulacja świata. Otwieraliśmy gęby z zachwytu, kiedy bohater Police Questa, Sonny Bonds, zostawiał swoje rzeczy w szafce, owijał się ręcznikiem, a potem szedł pod prysznic i wieszał sobie ten ręcznik obok, żeby go nie zamoczyć. Było coś niesamowitego w tym oddaniu niepotrzebnych detali. Potem kolega włączył program graficzny i wszyscy próbowaliśmy się w nim podpisać za pomocą myszki. Nikomu się to nie udało i uznaliśmy wspólnie, że ta myszka to jakiś strasznie głupi wynalazek.

Po latach dowiedziałem się, że Advanced Flight Trainer też miał wersję na CPC, Police Quest to niespecjalnie dobra przygodówka, a myszka to supersprawa i można za jej pomocą przejść całego Tie Fightera (do dziś mnie ręka boli, gdy sobie o tym przypominam).

Próbowaliśmy zobaczyć cycki w Leisure Suit Larry

[MICHAŁ „URAL" STĘPIEŃ]

Choć wychowałem się na konsolach ośmiobitowych, a potem na Amidze, to mój flirt z klonami PC rozpoczął się już w późnych latach 80., kiedy to u kolegi na poczciwym 286 próbowaliśmy zobaczyć cycki w Leisure Suit Larry, w imponującej oprawie na Herculesie. Potem była to już demoscena i codzienne szarpanie po lokalnej sieci na dwóch kompach w takie klasyki jak Duke Nukem 3D, Hexen czy Doom. Moim marzeniem w owym czasie był 486SX, ale pozostałem wierny Przyjaciółce aż do 1996 r., kiedy to w końcu nabyłem („Mamooo, to do nauki!") swojego pierwszego Pieca, o imponujących bebechach (Pentum 120 MHz, 16 MB RAM, 850 MB HD). Wtedy zaczęła się moja prawdziwa zabawa z demosceną, kolejnymi ulepszeniami, nabijaniem rachunków po kilkaset zeta za modem. Good times! Tamte czasy i ten smak kręcącego się cedeka w czytniku nie wrócą!

D:\Sojerowe\Wspominki\Start.exe

[ARTUR „SOJER" SOJKA]

Nikogo chyba nie zdziwi fakt, że w poprzednim wcieleniu byłem pececiarzem. Każdy z nas ma coś na sumieniu... Kiedy miałem sześć lat, ojciec przytargał z pracy komputer, był to Commodore PC-1 ze stacją dyskietek 5,25". Ogrywałem w tym czasie Sokobana, Blockouta i Titus the Fox. Mieszkanie mieliśmy małe, więc ojciec wymyślił, że sprzęt ulokuje w szafie, żeby matka go przypadkiem nie wyrzuciła przez okno. Pierwszy domowy komputer z monochromatycznym monitorem robił furorę na dzielni. Potraficie sobie wyobrazić trzech–czterech ziomków siedzących w szafie? No właśnie.

Po kilku miesiącach pojawił się IBM 386DX/25 MHz z magicznym przyciskiem Turbo, DOS-em i NC na pokładzie. Niestety niedługo później ojciec zainstalował Windows 3.11, który zajmował cały dysk i żadna gra się już nie mieściła. Jedynym plusem nowego systemu był Pasjans. Jak ojciec nie patrzył, kasowałem Windę i wracałem do poczciwego DOS-a z NC na pokładzie.

PC Junior

[MARCIN STRĘK]

W okolicach 2005 r., kiedy zmagałem się ze studiowaniem architektury krajobrazu na SGGW, koleżanka z roku przekazała mi komputer legendę. Jednostka centralna z rozszerzeniem pamięci, monitor, ulepszona klawiatura, oryginalny joystick i pięknie wydane oprogramowanie. Przez kilka lat PCjr przeleżał sobie na półce. W końcu przyszedł jego dzień. W drugiej połowie 2015 r. pracowałem w Muzeum Techniki w Warszawie, gdzie IBM PCjr trafił jako „martwy" eksponat do szklanej gabloty. Rok później odważyłem się zorganizować własną wystawę i uruchomiłem go. Oryginalny soft na kartridżach nie przetrwał próby czasu. Udało mi się uruchomić proste gry z epoki: Dig Duga, Lode Runnera i PC-Mana. Komputer niestety nie wzbudzał takich sentymentalnych uczuć jak Amiga czy Pegasus. Jednak kilka osób z zainteresowaniem słuchało historii PC Juniora i przeszło chociaż jedną planszę Lode Runnera...

WSPOMINKI
Z FORUM PSXEXTREME.INFO

Kontynuujemy porcję pecetowych wspominek, tym razem posiłkując się opowieściami Czytelników PSX Extreme zaczerpniętymi z forum.

LeifErikson: Moje pierwsze wspomnienia z grania na PC to rozpikselowany widok zza kokpitu Ferrari w którejś z najstarszych części Test Drive odpalonej na Pentium 60 MHz u znajomego. Poczucie realizmu wprawiało wtedy w osłupienie, a takie detale jak pracujące wycieraczki czy pękająca szyba powodowały opad szczęki, który przebiły dopiero pierwsze sesje z klasycznym GTA w trybie hot seat lub co-op multiplayer („ja chodzę, ty strzelasz", ewentualnie „ja jadę, ty trąbisz"). Upragniony moment ustawienia własnego PC na biurku, na który składało się w formie prezentu z pół rodziny, to okolice 1998 r., a więc na pokładzie był już mocarny Celeron 300 MHz. Godziny spędzone z The Settlers II i III, SimCity 2000, Baldur's Gate, Diablo, Dungeon Keeper czy wspomnianym już GTA to jedne z najlepszych wspomnień gierkowej młodości, wpisujących się pomiędzy początki z Pegasusem a późniejsze przygody przeżywane już głównie na sprzętach od Sony.

dominalien: Pierwsze wspomnienie pecetowe mam z wizyty u kolegi, który „nabył" Leisure Suit Larry i próbował ze słownikiem przejść weryfikację wieku. Nie znaliśmy odpowiedzi na pytania i klikaliśmy na chybił trafił. W końcu się udało, ale gra i tak nie była chętna do pokazywania swoich wdzięków. Trochę później zobaczyłem King's Quest V z grafiką VGA. W tym momencie moje Atari ST straciło cały blask i zrozumiałem, że teraz liczy się tylko IBM PC. Własnego miałem dopiero w połowie lat 90.: 486 DX2 80 MHz i do tego CD-ROM! Wersja Strike Commandera na płycie wywalała z butów. Przez parę lat śledziłem plany wydawnicze IPS i jak tylko pojawiało się coś ciekawego, pędziłem autobusem na Wilanów po okazałe, kartonowe pudełka. Czas DOS-u, majstrowania w autoexecu i config.sysie oraz grafiki 320 × 200 jest dla mnie najlepszym okresem z grami. Windows 95, akceleratory 3D i konsole to były wspaniałe przeżycia... Tej magii nie poczułem już nigdy.

Mejm: Po pierwszego PC ojciec pokonał na początku lat 90. trasę z Wrocławia do Poznania. Co przywiózł? Pachnącego nowością Olivetti 286 20 MHz, 40 MB HDD, 1 MB RAM, grafika VGA. Do tego dedykowane kolorowy monitor i klawiatura. Reszta jest już historią – szukanie po całym mieście myszki pod PS/2 (bo takie miał złącza), kiedy standardem był serial albo DIN; nauka zasad koszykówki z NBA Lakers vs. Celtics; wołanie rodziców, aby pokazać wypalający oczy cudownie kolorową grafiką czwarty etap Prince of Persia; połamanie joysticka przy Overkill; ukończona pierwsza gra w życiu (Cisco Heat); dokładanie RAM-u pod Moonstone, zaliczone bez solucji Gobliiins i setki innych wspomnień w trakcie jego dwuletniej służby. Następnie staruszek 286 musiał ustąpić miejsca Pentium 60 od nieodżałowanego Optimusa. Do dziś jednak spoczywa w piwnicy. Niestety niedawna próba reanimacji poprzez wymianę kondensatorów w zasilaczu zakończyła się niepowodzeniem. Wciąż żywy pozostanie w mojej pamięci aż do końca.

Ukukuki: Pierwszy PC? Dostałem od rodziców pod koniec lat 90. Był to Pentium 200 MMX, 32 MB RAM i dysk twardy 4 GB. W ciągu roku wszystkie pieniądze pakowałem w rozbudowę blaszaka, podkręciłem procka, dołożyłem kolejną kostkę 32 MB, Voodoo 1, drugi HDD. Dokupiony pad, jeszcze pod port gier. Dzięki tej cudnej maszynie ograłem takie klasyki, jak Age of Empires 1 i 2, Fallout 1 i 2, Duke Nukem 3D, Blood, The Sims, Rollercoaster Tycoon, Unreal Tournament, Wormsy, GTA II, Ignition, Tomb Raider, Carmageddon 1 i 2, Baldur's Gate, Mortal Kombat, Virtua Fighter, Panzer Dragoon, Wolf 3D, Colin 2, Quake 2, Heroes 3 i wiele więcej :) Co ciekawe, ominęły mnie takie sztosy, jak Doom 1 i 2, Quake i Diablo. Zapytacie „jakim cudem?". Ano urodziłem się w mieście, gdzie nie było giełdy. Gry znałem i szukałem, ale się nie udało. Sam komputer kupiony w sklepie jubilerskim, sprowadzany z Niemiec (Fujitsu Siemens) – szalone lata 90.!

KubaPL: Kiedyś dystrybutorzy chętnie organizowali akcje promocyjne np. w czasopismach i przeznaczali na ten cel masę fajnych nagród związanych z grami (plecaki, koszulki, kubki), sprzęt komputerowy (karty graficzne) czy akcesoria (kierownice, klawiatury, myszki i monitory). Wycinało się kupon z magazynu, naklejało na kartkę pocztową i wysyłało np. do Katowic albo do Wrocławia :) W późniejszych czasach porzucono metodę analogową na rzecz cyfrowej – konto karty prepaid graczy uszczuplało się o wielokrotność kosztu SMS-a, tj. 2,44 zł z VAT.

iluck85: Pierwszego kontaktu z komputerem klasy PC nie pamiętam, Amigę pamiętam pod choinką, ale to wydanie specjalne mamy za sobą. U kuzynek miałem styczność z IBM na Windows 3.1, coś więcej dopiero u kolegi, który miał starszych braci, co „umieli w komputery" :) Blood, Duke Nukem, Tomb Raider – połowa lat 90. FIFA 98 – mistrzostwa odbywały się we Francji i to intro... Ten sam rok przyniósł genialnego Commandosa. Kupiłem oryginalną grę w tak zwanym big boksie, żeby pograć u kolegi :) Pierwsze granie po sieci z sąsiadami, gdy na trzy komputery graliśmy w Quake'a. Swojego PC dostałem trochę później, w okolicach 2000–2001 r. Celeron 400, karta graficzna TNT2, 14-calowy monitor, który zajmował pół biurka. Pamiętam pierwszy zgrzyt, gdy nie mogłem pograć w Splinter Cell z powodu słabej karty, która nie obsługiwała shaderów. Grę nadrobiłem dopiero na pierwszym Xboksie. Złota era Winampa, Gadu-Gadu i łączenia z netem przez modem – nikt się nie mógł dodzwonić z powodu zajętej linii.

Krzysiek Kula: PC w pewnym momencie stał się ważną częścią mojej młodości. W gimnazjum poznałem Gothica i dzięki temu brylowałem wśród znajomych :) Równie upojne noce spędziłem na maratonach z Diablo II w singlu oraz z topornym, lecz niezwykle rajcownym Might & Magic IX. Duke'a poznałem podczas „lekcji informatyki". Wspomniałbym jeszcze o zapomnianym Devastation. Szkoda, że od ponad dekady nie jestem graczem, ale tak jak Ściera uwielbiam wracać pamięcią do tamtych, zdawałoby się, lepszych czasów... Obiecuję sobie wrócić do kultowego Deus Eksa z 2000 roku :)

grzybiarz: Na zdjęciu całe ówczesne bogactwo: płyty z gazetek, kasa, komp z monitorem Hyundai oraz DualShock podpięty do PC.

Narodziny peceta

Zanim zajmiemy się samym IBM PC, warto szybko przypomnieć krajobraz technologiczny, w jakim zdarzyło mu się przyjść na świat. Da to nam punkt odniesienia i pozwoli porównywać peceta ze sprzętem, z którym w momencie premiery konkurował.

Mamy zatem sierpień 1981 r. Komputerów w domach jest jak na lekarstwo i są to wyłącznie maszyny ośmiobitowe, oparte głównie na różnych wariantach procesorów 6502 i Z80.

Krajobraz przed bitwą, w jej trakcie i po niej

Apple II pojawiło się w 1977 r., podobnie praktycznie zupełnie u nas nieznany TRS 80, w 1979 r. miały premierę Atari 400 i 800. Na rynku są już ZX80 i ZX81, ale do początków sprzedaży ZX Spectrum i C64 w 1982 r. został jeszcze rok, Atari 600XL i 800XL zostaną zaprezentowane w 1983 r. (tak samo jak Lisa), Macintosh w 1984 r., a na Amigę będziemy czekać jeszcze sześć lat, do 1987 r. (zwłaszcza to ostatnie warto mieć na względzie, porównując możliwości obu komputerów w wersjach podstawowych). To oczywiście tylko najpopularniejsze modele, ale na tyle dobrze znane, że dość dobrze definiują stan rynku i możliwości sprzętu. Parafrazując Xiędza Chmielowskiego: ZX Spectrum jakie jest, każdy widzi.

Wspomniane ośmiobitowe procesory były dość mocno ograniczone, zarówno jeśli chodzi o moc obliczeniową, jak i o ilość pamięci, którą były w stanie adresować (chociaż generalnie operowały na rejestrach ośmiobitowych, adresowały pamięć, korzystając z 16 bitów, co pozwalało na obsługę 64 kB RAM). Na rynku były już dostępne procesory mocniejsze, szesnastobitowe, między innymi 8086 i jego kuzyn 8088, potrafiące dzięki pewnym trikom zaadresować pamięć dzięki korzystaniu nie z 16 bitów, ale z 20, co dawało dostęp do jednego megabajta. To jest jakościowa różnica. Miały jeszcze w dodatku bliskiego kuzyna, koprocesor arytmetyczny 8087, o niesamowitej jak na 1980 r. prędkości działań na liczbach zmiennoprzecinkowych. Aż się prosiło o zaprojektowanie korzystającego z tych możliwości komputera, przeznaczonego do trochę poważniejszych zadań.

Big Blue otwiera architekturę

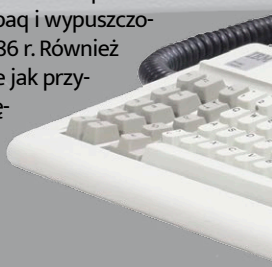
I właśnie to zlecił swoim inżynierom IBM. A ci zdecydowali się na rozwiązanie bardzo nieortodoksyjne dla firmy produkującej zwykle zamknięte systemy, korzystające głównie ze specyficznych, własnych rozwiązań. Zaproponowali otwartą architekturę, z opublikowaną pełną specyfikacją pamięci, sygnałów, wewnętrznych i zewnętrznych interfejsów, zaprojektowaną z myślą o rozszerzaniu możliwości sprzętu przez każdego, kto zechce – w dodatku bez żadnych opłat licencyjnych.

Podstawowe zasady budowy obowiązują do dzisiaj (przynajmniej w klasycznych desktopach, w laptopach z nich zrezygnowano, zmniejszając wagę i upraszczając konstrukcję mechaniczną za cenę rezygnacji z elastyczności). PC składał się z płyty głównej z gniazdami, w które wkładane były karty rozszerzające, używające do komunikacji z procesorem i między sobą szyny ISA. Nie było to rozwiązanie nowatorskie, pomijając specyfikację szyny, dokładnie tak samo postąpił cztery lata wcześniej Steve Wozniak, projektując Apple II. Na kartach mogło się znaleźć praktycznie wszystko, poczynając od oczywistych i niezbędnych do pracy komputera układów do generowania grafiki, przez urządzenia I/O (poza klawiaturą, której gniazdo znajdowało się na płycie) i kontrolery stacji dyskietek, po dowolne interfejsy, jakie tylko mogły się okazać potrzebne. Założenie było takie, że IBM wyprodukuje platformę i zapewni jej podstawową funkcjonalność, a rozbudowę możliwości

i kolejne zastosowania zagwarantuje rynek. Taka strategia jest ryzykowna, ale w tym przypadku zadziałała.

Atak klonów

Popularność pecetowi zagwarantował fakt, że opublikowanie specyfikacji pozwoliło nie tylko stworzyć rynek kart rozszerzających, ale również sklonować sam komputer. Stało się to stosunkowo szybko, przed upływem roku. Wczesne klony miewały problemy z kompatybilnością (zwłaszcza gdy próbowały wprowadzać nowe rozwiązania), ale nie trwało to długo. Uprzedzając nieco wydarzenia, od pewnego momentu IBM nie tylko nie był głównym ani najważniejszym producentem komputerów zdefiniowanej przez siebie klasy, ale przestał być liderem rozwijającym konstrukcję. Firma wprowadziła jeszcze do pecetów procesor 80286, razem z modelem AT w roku 1984, ale pierwszy oparty na procesorze 80386 komputer kompatybilny z PC to Deskpro 386 zaprojektowany przez Compaq i wypuszczony na rynek we wrześniu 1986 r. Również późniejsze rozwiązania, takie jak przyspieszające komunikację między procesorem i kartami szyny VLB i PCI, powstawały bez udziału IBM-a.



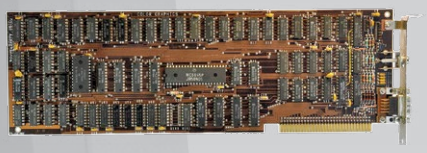
Xciak

Tu mała dygresja – niby mówimy o IBM PC, ale z przyczyn rynkowo-historycznych w Polsce na ogół myślimy o IBM PC XT, bo zanim pecety do nas trafiły, oryginalne PC dawno już były historią. Oba modele były konstrukcyjnie zbliżone, ale XT zmodyfikowano w sposób, który znacząco ułatwiał

instalację twardego dysku, bardzo kłopotliwą w oryginalnym PC. Na płycie głównej znajdował się procesor 8088 taktowany przez zegar 4,77 MHz (klony szybko dorobiły się szybszych wersji). Pierwsze PC były wyposażone raptem w 16 kB RAM, ale od samego początku górnym limitem było 640 kB. Wprawdzie procesor mógł adresować 1 MB, ale wyższe adresy zarezerwowano na potrzeby systemu (umieszczając w nich między innymi BIOS i pamięć graficzną). To mocno skomplikowało możliwości rozbudowy i po kilku latach doprowadziło do sytuacji, w której komputery z inną ilością pamięci były rzadkością. W ROM-ie znajdował się BIOS (Basic Input Output System, zestaw podstawowych procedur obsługujących komunikację z urządzeniami zewnętrznymi) i interpreter BASIC-a, z procedurami obsługującymi zapis na taśmie magnetofonowej. W XT obsługa magnetofonu i wbudowany interpreter BASIC-a zniknęły, język ten stał się jednym z równoważnych narzędzi uruchamianych z dyskietki.

Pomaluj mój świat kartą graficzną

Ponieważ płyta główna nie potrafiła generować obrazu, najważniejszą kartą rozszerzającą od początku była karta graficzna. Zaczęło się od dwóch modeli wyprodukowanych



przez IBM – kart MDA (Monochrome Display Adapter, tylko tryb tekstowy) i CGA (Color Graphic Adapter). CGA miała w trybie monochromatycznym rozdzielczość 640 × 200 pikseli i biła nią konkurencję na głowę, ale w trybach kolorowych specjalnie nie odbiegała od tego, co oferowali inni (ograniczenie związane z kosztem pamięci ekranu było wspólne dla wszystkich, niezależnie od zastosowanych trików). Brakowało sprzętowego wsparcia dla sprite'ów – umówmy się, duszki nie są priorytetem w przypadku sprzętu projektowanego z myślą o zadaniach typowo biurowych i inżynierskich. Zresztą wysyp gier i ich popularność są w 1981 r. ciągle śpiewem przyszłości, nie wiadomo, czy ten segment rynku nie jest tylko tymczasową modą.

Karty graficzne były tym segmentem rynku, na którym najlepiej sprawdziła się koncepcja rozwijania możliwości komputera przez firmy trzecie. IBM w kolejnych latach wypuścił jeszcze dwa modele (EGA i VGA), ponownie definiując pewne podstawowe standardy, ale firm, które usiłowały podbić bębenek i zaprojektować karty SVGA (od Super VGA), obsługujące wyższe rozdzielczości i więcej kolorów, było co najmniej kilkanaście. Co zresztą oznaczało przekleństwo sterowników – o ile podstawowy tryb tekstowy i kilka bazowych trybów graficznych były zawsze te same, o tyle rozszerzone tryby graficzne i zasady ich obsługi to była wolna amerykanka. Gry i programy użytkowe bywały rozprowadzane z zestawami sterowników do kilkunastu modeli kart, uporządkował to jako tako dopiero dekadę później standard VESA.

Nauka nut

Pierwotnie możliwości dźwiękowe PC sprowadzały się do prostego głośniczka, sterowanego niezależnym od procesora generatorem fali prostokątnej. W odróżnieniu od kart graficznych rynek się nie spisał – pierwszy szeroko uznany model karty dźwiękowej, AdLib Music Synthesizer Card, który stał się de facto standardem, pojawił się dopiero w 1987 r. i oferował wyłącznie syntezę FM. Skądinąd żywot AdLiba jako producenta był dużo krótszy niż żywot standardu, bo w 1989 r. rynek podbił Sound Blaster – oferujący nie tylko kompatybilność ze swoim poprzednikiem, ale i możliwość odgrywania samplowanego, ośmiobitowego dźwięku (w dodatku za porównywalną, a często niższą cenę).

Długi marsz od PC-DOS-u

Otwarta konstrukcja umożliwiała zastosowanie dowolnego systemu operacyjnego (byle startował z dyskietek), ale w praktyce przez długi czas dostępny był tylko PC-DOS (będący wariantem sprzedawanego równolegle przez Microsoft MS-DOS-u). Za to oferta programów użytkowych rosła w błyskawicznym tempie, budując pozycję peceta na rynku. To nie gry zbudowały popularność tej maszyny, choć z powodzeniem ją później wykorzystały.

Wspomniane na samym początku tekstu komputery ośmiobitowe zajmowały najniższe piętra drabiny cenowej, kosztując setki, w najgorszym wypadku ponad tysiąc dolarów (ówczesnych, na dzisiejsze ceny kilka razy więcej). Dużo dalej, z cenami zaczynającymi się na poziomie kilkunastu czy kilkudziesięciu tysięcy dolarów, zaczynały się poważniejsze komputery dla biznesu. Pośrodku była dziura. I to w nią trafił IBM z pecetem, kładąc podwaliny pod rynek, który obserwujemy do dziś. **Marcin Borkowski**

Peanut / IBM PCjr / model 4860

Historia, technologie, gry i przyczyny porażki

IBM na fali sukcesu biurowego modelu 5150 z 1981 r. chciał wypełnić lukę w ofercie i wykroić dla siebie duży kawałek rynku mikrokomputerów domowych. W połowie 1982 r. powołał w swoim oddziale w Boca Raton na Florydzie młody zespół do prac nad nowym komputerem. W styczniu 1983 r. do opinii publicznej docierają pogłoski o rozpoczęciu prac nad projektem. Pod kryptonimem Peanut krył się późniejszy model 4860, czyli IBM PC Junior.

Kartridże miały ułatwić pracę i zabawę jednak to dyskietki stały się głównym nośnikiem dla PCjr.

Od lewej: gra Touchdown Football, BASIC Primer – program do nauki języka BASIC, Bumble Games – edukacyjne gry dla dzieci, ColorPaint – program graficzny.

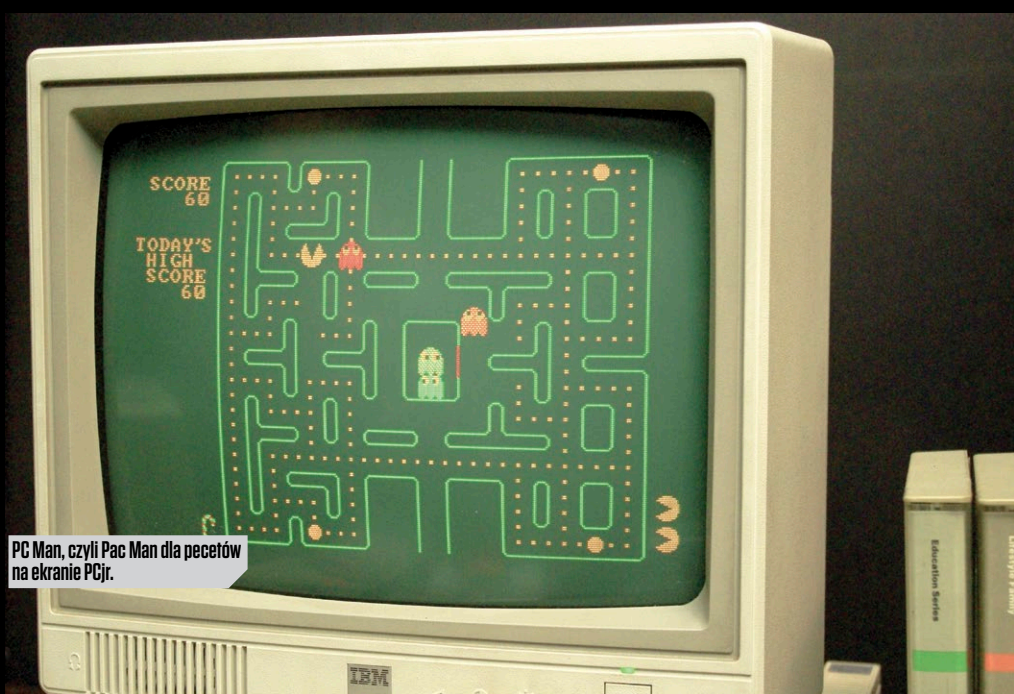
Według pierwotnych założeń miał to być komputer tani, łatwy w obsłudze, z przeznaczeniem do edukacji, pracy z edycją tekstów i zarazem gotowy do grania. Zgrabna, nieduża obudowa z dwoma gniazdami kartridży na przednim panelu potencjalnie umożliwiała błyskawiczny dostęp do rozrywki nawet bez korzystania ze stacji dysków. Do tego dwa gniazda joysticków i klawiatura bezprzewodowa, pozwalająca na zabawę bez kabli z fotela lub kanapy. Szybki jak na pierwszą połowę lat 80. procesor Intel 8088 o taktowaniu 4,77 MHz. W kwestii grafiki zastosowano nowatorskie rozwiązanie – na płycie głównej wraz z chipem Motorola 6845 (znanym z kart graficznych CGA i MDA) współdziałał zaprojektowany dla Juniora układ VGA (Video Gate Array). Dzięki niemu możliwe było w trybie średniej, najczęściej używanej rozdzielczości 320 × 200 pikseli wyświetlanie jednocześnie 16 kolorów – cztery razy więcej od kart graficznych CGA. Za dźwięk odpowiadał czterokanałowy układ Texas Instruments SN76489. Może nie był najlepszy, ale łatwo dostępny i stosunkowo prosty w programowaniu.

Twardy orzeszek do zgryzienia

Prasa branżowa i eksperci od początku wieszczyli Juniorowi miażdżący sukces. Warto wspomnieć o spadku wartości akcji Apple'a na wieści o projekcie Peanut. IBM, pewny swojej pozycji, licząc na lojalność klientów wobec marki, rozkręcił potężną kampanię reklamową. W materiałach drukowanych i reklamach telewizyjnych pojawiał się aktor ucharakteryzowany na Charliego Chaplina, który z pozorną niezdarnością przekonywał, że nawet bohater filmu „Brzdąc" z 1921 r. poradzi sobie z obsługą Juniora.

Konsternację u dilerów IBM-a i docelowych użytkowników powodował fakt, że marka była utożsamiana z maszynami do pracy. W filmie instruktażowym dla sprzedawców aktor grający zagubionego klienta jest uspokajany, że dzięki Juniorowi jego dzieci będą mogły zarówno nauczyć się matematyki, jak i pograć w gry, a on, jako że w biurze ma profesjonalnego IBM PC, zabierze część pracy do domu. Niestety i wszechstronność zastosowań, i pełna kompatybilność nowego komputera okazały się chwytem marketingowym. Powiedzenie „jak coś jest do wszystkiego, to jest do niczego" znalazło swoje potwierdzenie.

Sukces IBM PCjr wydawał się na tyle pewny, że zanim komputer pojawił się w sprzedaży, dostępnych było ponad 100 książek i co najmniej cztery poświęcone mu czasopisma. 1 listopada 1983 r. IBM oficjalnie ogłosił model 4860, ale nie podał daty rozpoczęcia dostaw. Na targach Comdex w Las Vegas w grudniu 1983 r. Big Blue zorganizował prezentację Juniora, co przełożyło się na wzrost apetytu na nowy komputer na rynku. Rozeszły się plotki, że brak daty rozpoczęcia dostaw to sprytna zagrywka firmy. Kupujący



PC Man, czyli Pac Man dla pecetów na ekranie PCjr.

IBM 4860 PCjr ze świetnym monitorem CGA. Na ekranie exclusive dla PCjr – Touchdown Football studia Imagic.

mieli wstrzymać się z wydaniem pieniędzy u konkurencji.

Opóźnione dostawy, mankamenty Juniora

Przyczyną opóźnienia okazała się jednak konstrukcja komputera. Prototyp był już gotowy na wiosnę 1983 r., ale miał problemy z przejściem testów w Federalnej Agencji Łączności w zakresie zakłóceń elektromagnetycznych. Obudowa w przeciwieństwie do dużych, biurowych IBM-ów była plastikowa, co wymagało opracowania metody napylania ekranującej warstwy metalu od wewnętrznej strony, co przedłużało wdrożenie Juniora do produkcji.

13 stycznia 1984 r. rozpoczęto ograniczone dostawy egzemplarzy wystawowych do punktów sprzedaży. Od marca zaczęto realizować zamówienia docelowych klientów. Kilkutygodniowa zwłoka nadszarpnęła zaufanie zarówno pośredników, jak i kupujących.

Kiedy ruszyła właściwa sprzedaż, zaczęły się objawiać niedociągnięcia sprzętowe. Po pierwsze – klawiatura. Pozornie nowoczesna, bo komunikująca się z komputerem bezprzewodowo (przez port podczerwieni), ale dla użytkownika niepraktyczna. Pierwsze egzemplarze Juniora miały na wyposażeniu klawiaturę typu chiclet, z klawiszami przypominającymi prostokątne pastylki gumy do żucia. Jakakolwiek poważniejsza praca, np. edycja tekstu, okazywała się drogą przez mękę. Tego typu rozwiązanie, wybaczalne w tańszych o kilkaset dolarów konstrukcjach konkurencji, nie obroniło się w produkcie reklamowanym również jako narzędzie do pracy. Wymusiło to na użytkownikach doposażanie swojego Juniora w lepszej jakości klawiatury od innych producentów. Na fali krytyki IBM, po pół roku produkcji, wprowadził nowy, ulepszony model z normalnymi klawiszami. Miała jednak taką samą zasadę działania, opartą na gumowych stykach, i brak wydzielonych klawiszy funkcyjnych oraz numerycznych, przez co nie dorównała profesjonalnej klawiaturze biurowej.

Zrozumiałą frustrację użytkowników wywoływała konieczność zakupu dedykowanych peryferiów lub przejściówek z racji niestandardowych złącz. Problemy z kompatybilnością występowały też z powodu braku układu DMA na płycie głównej, który w innych komputerach odciążał główny procesor od pośrednictwa w przesyle danych ze stacji dysków. Część oprogramowania, która często pobierała dane z dyskietek, prowadziła do zawieszania się komputera.

Jakby tego było mało – zakup Juniora zmuszał nabywców do głębokiego sięgania do kieszeni. Komputer z początku był dostarczany w dwóch wersjach: 4860-004 z pamięcią 64 KB RAM za 669 dol. i 4860-67 ze 128 KB pamięci RAM i stacją dysków 5,25" 360 KB za 1269 dol. Dedykowany monitor nie był wliczony w cenę. Na maszynę, która miała za konkurencję w segmencie domowym produkty Atari, Commodore'a czy Apple'a, było to stanowczo za drogo. Nawet droższy model miał stosunkowo mało pamięci jak na ówczesne czasy i nie dawał pełnej możliwości pracy z oprogramowaniem z biurowych pecetów. W tym momencie IBM zaproponował kolejne kontrowersyjne rozwiązanie. O ile pamięć słabszego modelu można było powiększyć do 128 KB dzięki dodatkowej karcie umieszczanej na płycie głównej, o tyle dalsze rozszerzanie RAM-u, np. do 256 KB, wymagało... karty montowanej po prawej stronie obudowy z własnym zasilaczem.

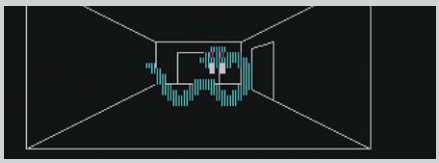
Rozrywka na Juniorze

Ze względu na porażkę modelu 4860 liczba gier wydanych specjalnie dla Juniora nie była zbyt duża. Według różnych źródeł było to około 40 tytułów. W pierwszej kolejności gracz miał korzystać z najwygodniejszego w tamtych czasach systemu ładowania, czyli kartridży. Na tym medium wydano jedynie około ośmiu gier: Crossfire, Demon Attack, Fraction Fever, Mine Shaft, Pitfall II: Lost Caverns, River Raid, Mouser, Scuba Venture (dwa ostatnie tytuły były exclusive'ami dla IBM PCjr). Gry wydane na dyskietkach wczytywały się z pominięciem systemu operacyjnego.

Najsłynniejszą produkcją, której doczekali się posiadacze Juniorów, był oczywiście King's Quest 1: Quest for Crown, który wykorzystywał wszystkie dostępne możliwości sprzętowe IBM PC Jr. Podobnie jak Touchdown Football, Flight Simulator 2 czy B.C.'s Quest for Tires. Junior umożliwiał również zabawę w tytuły napisane na biurowego IBM-a z kartą CGA, takie jak Boulder Dash, Bruce Lee, Alley Cat, Lode Runner, Dig Dug, Pac-Man czy Montezuma's Revenge. Na ironię może zakrawać fakt, że IBM w ramach pechowego projektu PCjr zainwestował kilkaset tysięcy dolarów w będącą w tarapatach finansowych firmę Sierra On-Line Kena i Roberty Williamsów. King's Quest 1 stał się trampoliną do późniejszych sukcesów Sierry, inicjując całe serie gier przygodowych takich jak Space Quest, Police Quest i Leisure Suite Larry.

Po kilku nieudanych kampaniach reklamowych, cięciu cen i w wyniku depczącej po piętach konkurencji tańszych klonów IBM zaprzestał produkcji Juniora w marcu 1985 r. Wyprodukowano go w liczbie ok. 500 tys. sztuk w różnych wersjach. IBM PCjr może nie zachwiał finansami błękitnego giganta, ale nadszarpnął jego reputację i dał nauczkę projektantom i marketingowcom. Odtąd każdy model IBM miał być gruntownie testowany pod kątem użytkownika.

Najtrwalszym dziedzictwem Juniora okazał się jego klon Tandy 1000. Usunięcie błędów konstrukcyjnych umożliwiło przetrwanie na rynku rozwiązań zastosowanych w IBM 4860 PC Junior jeszcze przez dekadę. **Marcin Stręk**



Magia bursztynowego ekranu

Jeśli długo będziemy spoglądać w otchłań klasyki MS-DOS-u, możemy liczyć się z tym, że i ta głębia w końcu nas wciągnie. Jak różne historie na ten temat zamieszczone na kolejnych 71 kartach recenzji w PC Extreme. Nasza redakcja ma swoje ulubione opowieści z tej epoki (tylko czasami nieco wymuszone zbiorczą burzą mózgów).

Była kiedyś mroczna epoka pecetów, ten czas, gdy stały w kącie jako maszyny biurowe, elektroniczne edytory tekstu i narzędzia do równie fascynujących zajęć jak tworzenie arkuszy kalkulacyjnych.

Litery, „cegła", a może Hercules?

Już wtedy, na początku lat 80. znaleźli się odważni producenci gier i dzielni gracze, którzy postanowili zmierzyć się z ponurym wdziękiem MGA, „cegły", EGA czy Herculesa. Na tych komputerach kolory były albo emulowane, albo mocno umowne, albo zawsze były w odcieniach bursztynowych lub zielonych ekranów. Na 12–14-calowych monitorach grało się nieźle, bo monochromatyczne urządzenia zazwyczaj zaskakiwały świetnym kontrastem, jednak to gracz musiał „emulować" w swojej głowie świat, który na początku opowiadany był jak w książkach. Pierwszy ważny tytuł pochodzi z 1982 r. – to tekstowa przygodówka Zork III: The Dungeon Master, w której polecenia wpisywało się z klawiatury, a odpowiedziami były ściany tekstu, składające się na fabułę. Można było walczyć, używać przedmiotów i poruszać się pomiędzy lokacjami. W kolejnych latach pecety zostały zawładnięte przez tekstowe przygody: Planetfall (1983), The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (1984), A Mind Forever Voyaging (1985) i Bureaucracy (1987). Każda była na swój sposób urokliwa i uwodziła nasze, łechtane tekstową opowieścią zmysły oraz wyobraźnię zupełnie inną opowieścią interaktywną.

Porzućmy jednak światy rysowane opisami. Można przecież zagłębić się w opowieści fabularne, jakby wyjęte z sesji RPG. Już w 1983 r. na IBM-ach pojawiła się Ultima II, w jakże oryginalnych barwach CGA. Inne podejście serwował Rogue (1983), w którym podziemia dynamicznie rysowano zestawem literek ASCII (wraz z symbolami specjalnymi, zachowanymi w ROM PC). Tak, to wtedy rodziły się gry, które dziś czerpią z modnej mechaniki roguelike'ów. W tym samym roku powstał Castle Wolfenstein – klasyczna skradanka komnatowa. W pewnym sensie na bursztynowych monitorach (albo kolorowych CGA) obserwowaliśmy praprzodków dzisiejszych mechanik w grach.

Czas na nową przygodę

Jeśli wcześniejsze lata kariery PC w grach należały do tekstówek i CRPG-ów, to drugą połową lat 80. rządziła Sierra, proponując nam przygody w Space Quest, King's Quest I/II/III, Police Quest, The Black Cauldron i szalone poszukiwania Larry'ego (1986–1987). Lata płynęły, gry nabierały barw EGA. W tym samym okresie pojawiły się dobre zręcznościówki: Arkanoid, Karateka, Lode Runner, Ghosts 'n Goblins, Bruce Lee. Nie zabrakło symulatorów (Elite, Gunship), wyścigów (Test Drive, The Ford Simulator) i strategii (Defender of the Crown).

W połowie 1987 r. IBM zaprezentował kartę VGA, która okazała się kluczowym wynalazkiem dla szybko rozwijającego się rynku gier na PC. Nie trzeba było długo czekać na reakcję deweloperów.

Lucas wkracza do boju

Nareszcie są! Lucasfilmy (a nie tylko ta Sierra): Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Maniac Mansion (1988), Indiana Jones and the Last Crusade (1989). Rośnie też znaczenie PC w świecie gier zręcznościowych (Bubble Bobble, Paperboy, Speedball, Rick Dangerous), strzelanin (Gauntlet, Contra, RoboCop, Space Harrier), wyścigów (OutRun, Indianapolis 500) i symulatorów (F-19 Stealth Fighter, Microsoft Flight Simulator). Sierra również nie odpuszcza posiadaczom PC, serwując im kolejne przygody w serii King's Quest, Police Quest i Larry-questach. Pojawiają się porządne strategie (SimCity, Populous) i open worldy (Wasteland). A to zaledwie kilkanaście tytułów z ponad tysiąca gier wydanych w latach 1988–1989.

Koniec kompleksów lat 80.

Maszyna, która na początku lat 80. kurzyła się w biurze (bo wszyscy grali na C64, później Amigach), w ostatnim roku tej dekady zupełnie pozbyła się kompleksów: The Secret of Monkey Island i przełomowy Prince of Persia. Wing Commander, Railroad Tycoon i North & South. Wysyp Commanderów Keenów. Do tego Golden Axe, symulatory F29 i SU-25, point-and-clickowy King's Quest V i filmowy It Came from the Desert. Pamiętacie survival w The Oregon Trail albo przygody hobbitów w The Lord of the Rings, Vol. I? Dla widzów o mocnych nerwach była jeszcze Elvira, a przygodowy potencjał peceta docenili też Francuzi, ze znakomitym Future Wars. A resztę tej opowieści zapisaliśmy w recenzjach. Miłej podróży! **VOyager**

Gra dostępna w GOG Preservation Program | Gra dostępna w serwisie GOG.com

C:\> Kocie zaloty w wersji Die Hard, czyli urban warfare z użyciem pazurów, oczu, uszu i wibrysów. Przedłużanie gatunku to nie przelewki.

Alley Cat

„Niewykastrowany kocur to dewastacja domu, proszę pani! Proszę się zastanowić nad zabiegiem" – stanowczy ton weterynarza spowodował lekki dreszcz na plecach Susan. Freddy zdawał się coś rozumieć. Przestał pomiaukiwać. Lekko się zjeżył i poczekał na okazję. Czmychnął przez niedomknięte drzwi. Kilka susów. Wolność. Nawoływania swojej już byłej właścicielki zagłuszyły przejeżdżające auta. Miasto tętniło życiem. Mijał latarnie, nogawki przechodniów, stragany i zwały topniejącego śniegu. Pozbawiony męskości kanapowiec? Nigdy! Stał się renegatem, uciekinierem, kotem z zaułka. Był marzec 1983 r. W powietrzu unosił się zapach miasta, przygody i kotki Felicji... Narodził się Alley Cat!

Pierwsze wrażenia

Wersja na IBM PC w pierwszej chwili odstręcza paletą CGA, frustrującym zestawieniem kolorów (cyjan, magenta) i mniejszą liczbą szczegółów, jednak radość, jaką dają przygody kociego zalotnika, szybko niweluje te mankamenty. W wersji na IBM PCJr kolorystyka już jest znacznie przyjemniejsza dla oka.

Sterowanie

Niech Was nie zmyli prosta klawiszologia. Jak na platformówkę z początku lat 80. Alley Cat nie daje forów. Nawet najlżejszy poziom jest wymagający. Młodszym graczom chcącym spróbować retro gamingu, jak i weteranom klawiatury zalecam daleko idącą pokorę. Ze względu na tempo gry opanowanie kocich ruchów wymaga refleksu, a błędy nie są wybaczane.

Alejka

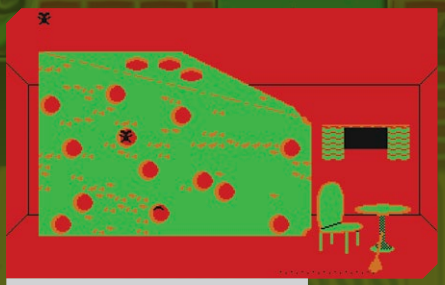
Już na pierwszej planszy z kubłami i pomazanym graffiti płotem Freddy musi błyskawicznie wspiąć się po pojemnikach na śmieci, unikając kociej konkurencji i biegającego po alejce nadpobudliwego psa. Dalej na płot i na sznurki, ze schnącą garderobą. Po sznurkach biegają złośliwe myszy, którym Freddy nie przepuści. Skacząc z koszuli na skarpetki, może złowić gryzonia. Jak na niebezpieczną boczną alejkę przystało, trzeba uważać na różne przedmioty lecące z okien, np. telefon. Zwisając, będąc uczepionym prania, trzeba się wykazać refleksem, żeby skoczyć przez otwarte na moment okno do jednego z pięciu lokali.

Początek przygody – Freddy szykuje się do skoku na kubeł.

Psia czujność uśpiona – można podjadać.

Pięć ekstremalnych zadań

Łowieckie instynkty świetnie się przydadzą w pokoju Wielkiego Kawałka Sera – mysiego eldorado. Nie ma jednak lekko. Po podłodze krząta się miotła, która może Freddiego wymieść za okno. Wkręcamy ją w zamiatanie zostawionych na podłodze kocich śladów, zyskując chwilę spokoju. W pokoju miłośnika ornitologii zrzucamy klatkę i polujemy na kanarka. Na Freddiego czeka też nurkowanie w mieszkaniu pewnego akwarysty. W tej planszy surrealizm sięgnął wyżyn. Akwarium z zewnątrz wielkości dużego słoika po zanurkowaniu staje się basenem ćwiczebnym dla Navy Seals. Nie dość, że trzeba łowić, nabierając co jakiś czas powietrza, to jeszcze te elektryczne węgorze! Dla Freddiego to wciąż mało i musi dać upust kociej potrzebie psocenia. Zrzuca paprotki z regału, unikając ukąszenia przez pająka giganta. Bezczelnie wyjada z misek pilnowanych przez siedem psów. Chociaż zadania są świetnie pomyślane, ich powtarzalność na każdym poziomie staje się trochę nużąca. Szkoda, że autor nie wymyślił jeszcze dwóch–trzech dodatkowych, unikatowych plansz.



Wielki Kawał Sera – mysie eldorado.

Finałowa platformówka

Po wykonaniu zadania w jednym z pokoi czeka nas symboliczna wspinaczka do kociej wybranki po platformach z serc. Przechadzająca się kocia konkurencja nie ułatwia zadania, a na dodatek po bokach czyhają amorki strzelające do naszego absztyfikanta. Każde udane spotkanie z Felicją przenosi nas do następnego, trudniejszego etapu.

PODSUMOWANIE: Na tę grę trzeba patrzeć przez pryzmat czasów, w jakich powstała. W Alley Cat zawiera się cały geniusz początków historii gier wideo, polegający na przerysowaniach, urokliwych niedoskonałościach mechaniki, symbolice, metaforach, uproszczeniach i niebanalnym pomyśle tak jak w wydanej w podobnym czasie grze Jet Set Willy autorstwa Matthew Smitha. Marcin Strąk

KOCIE POCZĄTKI W SIERRZE

John Harris zatrudniony w słynnej Sierra On-Line Kena i Roberty Williamsów rozpoczął pracę nad Alley Cat, jednak zniechęcony zatrzymał się na etapie jednej planszy. Pomysł przekazał Billowi Williamsowi z Synapse Software, dzięki któremu przygody „kota z alejki" nabrały kształtów i kolorów. W 1983 r. ukazały się na ośmiobitowe Atari, a rok później na IBM PC i IBM PC Junior.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Synapse Software /Bill Williams**
Rok: **1984**
Sprzęt: **8088/128 KB RAM/CGA/PC Speaker**
Zalety: **pomysł, dynamiczna rozgrywka**
Wady: **kolorystyka CGA, za mało zadań dla głównego bohatera**

OCENA: **75%**

DIGGER

C:\> Każdy posiadacz PC jakoś zaczynał. Jedni zakochali się w blaszakach po zwiedzeniu mrocznych korytarzy Dooma, innych skusiły przerywniki filmowe w Command & Conquer, zaś moja, trwająca już ponad 30 lat pasja, rozpoczęła się od Diggera.

W związku z powyższym ten tekst będzie w dużej mierze osobisty, bo powodem, dla którego chciałem go napisać, nie była jedynie sama gra (szczerze mówiąc średnia), lecz wewnętrzna potrzeba przypomnienia o niej i oddania jej szacunku za to, że wciągnęła mnie w świat elektronicznej rozrywki. No to wskoczmy w ten wehikuł czasu.

„Mogę sterować bajką!"

Miałem sześć lat, gdy odwiedziliśmy z rodzicami wujka. Nie pamiętam, czy sprawiałem problemy, manifestując znudzenie, ale z jakiegoś powodu tata z wujkiem postanowili pokazać mi grę komputerową – właśnie Diggera. Nie jestem w stanie nic powiedzieć o komputerze, który do tego posłużył, poza ciekawostką, że blok klawiszy funkcyjnych nie był umiejscowiony w szeregu u góry klawiatury, lecz został zorganizowany w dwóch kolumnach po jej boku. W internecie znalazłem, że w taką klawiaturę był wyposażony jeden z wariantów komputera PC XT, co ma sens o tyle, że to na tę maszynę napisano Diggera.

Na ekranie tytułowym znajdziemy opis wszystkich elementów w grze. Zostało jeszcze miejsce na tabelę wyników!

Dodatkowe punkty możemy zdobywać zbierając złoto ukryte w torbach, ale uważajmy na głowę!

Gra spodobała mi się od samego początku. Zabrzmi to śmiesznie przy obecnej świadomości, że ubarwiono ją paletą CGA (raptem cztery kolory wyświetlane na ekranie jednocześnie), ale przyciągnęło mnie to, że była kolorowa, a w związku z tym sprawiała wrażenie kreskówki... tylko interaktywnej! To był pierwszy szok, który mnie już na zawsze zatrzymał przy grach – że to JA decydowałem, dokąd pojedzie animowana koparka!

Szmaragdy są wieczne

Rzeczywiście określiłem protagonistę gry słowem „koparka", bo przecież dokładnie to znaczy słowo „digger", ale to, jak śmiesznie poruszają się szczęki pojazdu, sprawiło, że jako dziecko na użytek własny nazwałem go „krokodylem" i raczej mi już tak zostanie. A zatem nasz „krokodyl", od momentu pojawienia się na planszy, ma za zadanie zebrać wszystkie umieszczone na niej szmaragdy, co przeniesie go na kolejną. Aby to zrobić, musi wykopać w ziemi prowadzące do cennych kamieni tunele i byłoby to łatwe, gdyby nie obecność wrogów zwanych nobbin, którzy próbują nam przeszkodzić i nas schwytać. Digger ewidentnie był inspirowany wydaną rok wcześniej na automatach arcade grą Mr. Do! Jest to o tyle ważne, że tak jak pozycje z tej platformy cechuje się podobnie wysokim poziomem trudności. Oj tak, Digger jest trudny i nie wybacza błędów. Każdy nobbin może się poruszać jedynie po tunelach, które już zostały wykopane (podczas gdy my możemy tworzyć własne), ale jeśli wydaje Wam się, że to Was uratuje, to poczekajcie, aż nobbin zmieni się nagle, bez ostrzeżenia, w hobbina, który już potrafi kopać samemu. Wtedy najczęściej gracza dosięga śmierć i robi to szybciej, niż ten zdąży krzyknąć: „Ej! To nieuczciwe!".

Nie jest to wielkie zaskoczenie, ale Diggera ukończyć się nie da. Kolejne plansze ze szmaragdami będą się pojawiać, dopóki nie utracimy ostatniego życia. Jedynym motywatorem dla gracza jest próba bicia rekordów zapisanych na tablicy high scores.

POPCORN

Muzyka, którą słyszymy przez większą część gry, to fragment utworu „Popcorn" skomponowanego przez Gershona Kingsleya.

Włącz, zagraj, zapomnij

Digger niestety bardzo szybko staje się żmudny i jeśli nie jesteśmy zainteresowani doskonaleniem manualnych umiejętności, to nie ma nam wiele więcej do zaoferowania. Sytuacji tej nie poprawia ubogie udźwiękowienie, w całości generowane przez wbudowany w PC bzyczek. Nikt przecież jednak nie każe w niego grać godzinę. To całkiem fajna gra, którą możemy włączyć dosłownie na pięć niezobowiązujących minut, po czym bez żalu wrócić do rzeczywistości.

PODSUMOWANIE: Jeżeli chcielibyście spróbować tę grę lub ją sobie przypomnieć, to polecam odwiedzić stronę digger.org, gdzie znajdziecie przede wszystkim pochodzący z 1998 r. remaster. Wygląda on lepiej od oryginału, gdyż korzysta ze standardu VGA, ale jest też opcja włączenia go w trybie CGA i wtedy wygląda identycznie jak wersja klasyczna. Ja używam właśnie tej ostatniej funkcji, aby co jakiś czas nakarmić nostalgię. Może i Wy dacie „krokodylowi" szansę. Patrol

INFO

Wydawca/Deweloper: **Windmill Software**
Rok: **1983**
Sprzęt: **8088/128 KB RAM/CGA**
Zalety: **proste reguły, krótkie partie (zazwyczaj)**
Wady: **monotonna rozgrywka, uboga oprawa graficzna i dźwiękowa**

OCENA: **50%**

C:\>_ Hej, mała! Czy pracujesz w ubezpieczeniach? Bo gdy na Ciebie patrzę, moje serce dostaje awarii!

Choć w dzisiejszych postępowych czasach obowiązuje zasada: „Żeby życie miało smaczek, raz dziewczyna, raz chłopaczek", to Larry Laffer jest podrywaczem starej daty, który lubi wyłącznie płeć piękną i zrobi absolutnie wszystko, aby choć przez chwilę móc zrobić buldoży shake swoją łysiejącą łepetyną pomiędzy obfitym biustem jakiejś atrakcyjnej paniusi. Inna sprawa, że desperacja naszego bohatera częściej i gęściej owocuje zabawnymi porażkami niźli sukcesami, choć i te ostatnie czasem się naszemu nieporadnemu adonisowi zdarzają.

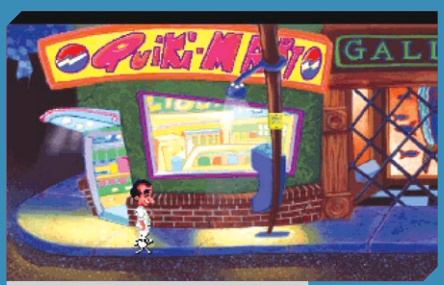
Przygodówki Sierra On-Line to absolutna klasyka komputerowej rozrywki. Nie będziemy się jednak koncentrować na różnej maści Questach, ponieważ Leisure Suit Larry (którego pełny tytuł brzmiał, uwaga, uwaga: Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards) to pozycja zdecydowanie wyłamująca się z tego grona. Przede wszystkim to jedna z pierwszych poważnych gier (pomijam więc wszelkiej maści Strip Pokery) poruszających kwestie relacji damsko-męskich i seksu. Oczywiście w odpowiedni, przypudrowany toną wybornego humoru sposób.

Monika, pokaż (.)(.)!

Nocne życie naszego bohatera to genialna satyra na lata 80., amantów z brzuszkiem serwujących kobietom tanie teksty oraz ich życiowe dylematy. I choć cycki trafiały się w niej rzadko, to dla szczyli z mojego pokolenia jakimś dziwnym trafem tytuł ten wydawał się czymś niegrzecznym i zakazanym. Pamiętam po dziś dzień, jak z kumplem kombinowaliśmy jak koń pod górę przy quizie sprawdzającym wiek, który odpalał się na początku, by potwierdzić, że z kompa korzysta ktoś dorosły, a nie obślinione i niewyżyte dzieciaki dorastające w latach 80. Dla dziesięcioletnich smarków, w czasach bez internetu, pytania o punkt G były zdecydowanie podchwytliwe!

Pomimo swojej zabawnej i erotycznej tematyki była to jednak klasyczna przygodówka. Zabawa sprowadzała się więc do zbierania przedmiotów, rozwiązywania zagadek i rozmawiania z NPC-ami. Zadania często były absurdalne albo ważyły o życiu lub śmierci naszego bohatera. Przykład? Jeśli nie kupiłeś kondoma przed randką, to po stosunku z partnerką... umierałeś na chorobę weneryczną! Z kolei jeśli za długo stałeś w alejce za barem, to mógł obsikać Cię pies.

Wersja w AGI nie powalała grafiką, ale miała swój klimat.



Wersja EGA to zupełnie inna bajka!

Dwie twarze Larry'ego

Trzeba jeszcze wspomnieć o bardzo istotnej kwestii. MS-DOS doczekał się aż dwóch wersji tej produkcji. Pierwsza, z 1987 roku, była klasyczną tekstówką, tj. komendy trzeba było wpisywać, oprawa graficzna była zrobiona w AGI, co wiązało się z małą liczbą kolorów i niskim poziomem detali, a rozdzielczość wołała o pomstę do nieba (nawet 160 × 200 pikseli). W 1991 r. pojawiła się natomiast odsłona EGA, w której Larry nie wyglądał już jak kupka mniej lub bardziej kolorowych kwadratów, a świat zaczął faktycznie żyć i przypominał dużo bardziej to, do czego przyzwyczaiły nas kolejne części serii. Nadto wersja ta wprowadziła mechanikę point and click, a zatem nie trzeba już było wpisywać komend, tylko można było klikać po postaciach i przedmiotach oraz myszką wydawać polecenia typu „rozmawiaj", „użyj" czy „otwórz".

PODSUMOWANIE: Nie ma co ukrywać, odświeżona inkarnacja Larry'ego była dużo bardziej atrakcyjna i takie lokacje jak dyskoteka, dom publiczny czy kasyno zyskały inny wymiar, a dźwięk przestał się ograniczać do kilku radosnych beepnięć płynących z PC Speakera. Z drugiej jednak strony, wersja z 1987 r. ma niepowtarzalny klimat. A jeśli zapragniecie powrócić do oryginalnych przygód naszego bawidamka, ale w nowoczesnym wydaniu, to nie może Was ominąć wyjątkowo udany Leisure Suit Larry: Reloaded! Ural

TEKSTÓWKI SOFTPORN ADVENTURE

Świat gier remake'ami stoi. Larry to w rzeczywistości nowsza wersja produkcji Softporn Adventure z 1981 r., która była stuprocentową tekstówką! Wprawdzie Al Lowe nie wprowadził wówczas jeszcze postaci Larry'ego, niemniej pod względem założeń tytuły te były bliźniacze.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Sierra On-Line**
Rok: **1987**
Sprzęt: **286/640 KB RAM/CGA, EGA, VGA/PC Speaker, Sound Blaster**
Zalety: **humor, jedna z pierwszych gier z seksem**
Wady: **słaba grafika (AGI), wpisywanie komend (AGI), nielogiczne zagadki**
OCENA: **80%**

PIRATES!

Gra oferowała otwarty świat, co było wówczas ewenementem.

C:\>_ Zanim Jack Sparrow i „Piraci z Karaibów" przywrócili popularność jednookim lub hakorękim miłośnikom rumu i papug, parającym się morską bandyterką, tematyka ta cieszyła się estymą widowni i powstało kilka słynnych filmów (choćby „Piraci" w reżyserii Romana Polańskiego z 1986 r.), ale na pierwszy plan wysunęła się gra Sida Meiera, która do dziś zaskakuje grywalnością i niesamowitym klimatem. A zatem wybijcie sobie oko, nalejcie rumu i ruszamy w morską podróż z jednym z najbardziej legendarnych twórców gier!

Ach, co to była za produkcja! Mało który tytuł w owych czasach dawał tak wielkie możliwości w kwestii eksploracji, fabuły i klimatu. Przebija go może Elite, ale to była zupełnie inna para kaloszy, bo gdzie morskim wojażom do eksploracji kosmosu.

Hej, ho! I butelka rumu!

W Pirates! też było co robić! Przygodę z grą rozpoczynaliśmy od wyboru roku, w którym trafiamy na morza jako nieopierzony kapitan. A miało to znaczenie, bo tytuł luźno bazował na faktach historycznych (na które w toku naszych poczynań mogliśmy wpłynąć), więc im późniejszy okres wybraliśmy, tym choćby bardziej zauważalna była dominacja Hiszpanów. Następnie ustalaliśmy poziom trudności, naszą wiodącą umiejętność (nawigowanie, szermierka, charyzma i radzenie sobie w bitwach morskich) i w końcu wybieraliśmy, pod jaką banderą chcemy pływać. Dla pijących bawarkę Anglików? A może dla Hiszpanów? Dla żabojadów? Czy też dla Holendrów? Wprawdzie mogliśmy olać takie konwenanse i zachować niezależność, ale jednak lepiej było z kimś sztamę trzymać, bo morza były pełne niebezpieczeństw – szczególnie dla piratów.

UPŁYW CZASU

Produkcja starała się być realistyczna do tego stopnia, że nasza postać... się starzała! W miarę upływu czasu nasze zdolności słabły, pojedynki stawały się coraz trudniejsze, a bunty załogi bardziej prawdopodobne. Trzeba było wiedzieć, kiedy nadszedł moment, by odwiesić drewnianą nogę na kołek.

Dziewczyna w każdym porcie, wojaczka, kto by nie chciał być piratem?

Co jednak istotne, powyższe wybory były zasadniczo jedynymi, do jakich zmuszała nas gra! Potem to już wolna amerykanka – pływanie po morzach, odwiedzanie mieścin, strzelanie z armat, poszukiwanie skarbów, zaślubiny z córą gubernatora... Sid Meier słynął z tego, że lubił oferować graczom jak największą swobodę – i tu nie było inaczej. Co za tym idzie, to do nas należała decyzja, czy wolimy łupić, walczyć, popijając rum, czy może preferujemy pokojowe podejście i zabawę w handlowca, przewożąc pomiędzy portami towary i starając się jakoś związać koniec z końcem.

Rejsy po morzach nie ograniczały się do bezrefleksyjnego pływania od punktu do punktu. Trzeba było baczyć na kierunek wiatru, który miał istotne znaczenie dla prędkości przemieszczania się naszego statku (choć w praktyce mogliśmy ich mieć więcej i miało to wpływ na naszą siłę ognia, liczebność załogi, ładowność, ale także oznaczało większą liczbę gęb do wykarmienia i konieczność dzielenia się łupami). Przede wszystkim jednak dość częste były potyczki – czy to z nacją, która nas nie trawiła, czy też z piratami, nawet jeśli sami paraliśmy się takowym fachem. A to oznaczało udział w bitwach morskich, gdzie sprawne obracanie naszej łajby i właściwa ocena trajektorii lotu kul wystrzeliwanych z naszych dział miały żywotne znaczenie. Potem wystarczyło zderzyć się z okrętem przeciwnika, by dokonać abordażu, a na pokładzie wrogiego statku wyciągaliśmy naszą szpadę i trzeba było zmusić wrogiego kapitana do poddania się.

Prosta i ostra jak klinga!

Gra była prosta, ale głęboka jak Rów Mariański i umożliwiała zabawę trwającą dziesiątki godzin. Bitwy morskie, eksploracja, handel, polityka, szermierka, zdobywanie map z ukrytymi skarbami, ba, mogliśmy nawet zostać gubernatorem!

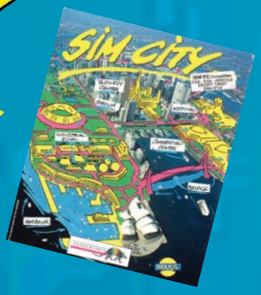
Oprawa, jak to w 1987 r., nie powalała (zwłaszcza że tytuł zadebiutował na Commodore 64), dźwięki były oszczędne, a grafika nieco więcej niż umowna, ale to wystarczało, bo wyobraźnia robiła swoje. Jedyny zarzut, jaki mógłbym mieć, to czasem bardzo powolne poruszanie się statku na morzu.

PODSUMOWANIE: Sid Meier's Pirates! doskonale ukazywało, że życie pirata niekoniecznie było usłane różami, ale za to oferowało pełno możliwości. Gra była dobrze zbalansowana i wszystkie jej klocki do siebie pasowały. Nie bez powodu to pozycja kultowa. Ural

INFO

Wydawca/Deweloper: **MicroProse**
Rok: **1987**
Sprzęt: **8088/640 KB RAM/EGA, VGA/PC Speaker, Sound Blaster**
Zalety: **eksploracja, bogaty świat, multum możliwości, jeden z pierwszych sandboksów**
Wady: **czasem ślimaczy ruch statku**
OCENA: **90%**

SIM CITY

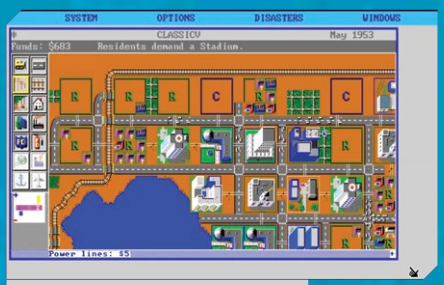


C:\>_ Gra, która udowodniła, że nie trzeba zabijać ufoków ani wyznaczyć graczom wyraźnego celu, by ci bawili się wyśmienicie. SimCity to prawdziwa legenda, produkcja, która wpłynęła na rozwój branży jak mało która.

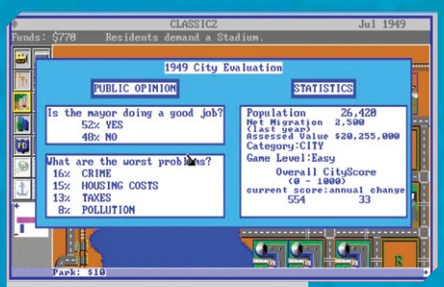
Fajnie jest rządzić miastem. Można postawić szalet za kupę kasy tam, gdzie psy *(wulgaryzm) szczekają, albo strefę relaksu u zbiegu ruchliwych ulic. A jeśli mieszkańcy się wkurzą, że źle wydatkujemy środki, to w centrum miasta wystarczy postawić im kloca i kazać się uśmiechać lub obszar przy dzielnicy mieszkalnej przeznaczyć na tereny przemysłowe. I voilà!

Panie, kup pan cegłę!

Dzieciaki myślą, że budowanie stało się fajne wraz z premierą Minecrafta, ale są w olbrzymim błędzie. 1989 r. uraczył nas grą, od której byłem uzależniony, tak jak i od kolejnych jej edycji. SimCity to był nowy gatunek, który zamiast niszczyć, pozwalał tworzyć i wymagał od gracza analitycznego myślenia, kombinowania, no i dawał masę radochy płynącej z samego obserwowania rozrastającego się miasta. I choć pierwsza część miała mocno umowną grafikę, to – jak to zwykle bywa – wyobraźnia robiła swoje. A jak wyglądało budowanie naszej wymarzonej metropolii? Zasadniczo podobnie jak w dużo świeższych inkarnacjach najsłynniejszego buildera (niektórzy twierdzą, że przebił go Cities Skylines, ale moim zdaniem nie do końca, bo w dziele Maxis znacznie większy nacisk był kładziony na faktyczne zarządzanie miastem i zadowolenie mieszkańców).



Rozwój miasta cieszył oczy.



Zadowolenie mieszkańców miało znaczenie. Dziwne.

Choć nawet w późnych latach 80. grafika na komputerach PC nie powalała (przełom nastąpił tuż po wejściu w kolejne dziesięciolecie), to przyznać trzeba, że produkcja prezentowała się nad wyraz schludnie.

Miasto zbudowane z pikseli

Z poziomu ekranu głównego mogliśmy ustalić, czy stawiamy nową osadę, czy też decydujemy się ograć predefiniowany scenariusz, w którym należało rozwiązać konkretne problemy.

Jeśli zdecydowaliśmy się zaczynać zabawę od zera, to najpierw wpisywaliśmy nazwę miasta, następnie wybieraliśmy poziom trudności (który determinował początkowy budżet i łatwość zdobywania nowych funduszy), następnie gra generowała mapę, na której walczyliśmy już sami z materią. I było to świetne rozwiązanie, bo za każdym razem mogliśmy liczyć na inne ukształtowanie terenu, co oczywiście wpływało na rozgrywkę i wiązało się z nieco innymi wyzwaniami.

Sama zabawa sprowadzała się przede wszystkim do zarządzania w skali makro, tj. wyznaczaliśmy strefy mieszkaniowe, przemysłowe i handlowe, stawialiśmy drogi (w tym tory), musieliśmy zadbać o to, by każda dzielnica była podłączona do prądu i... w teorii to tyle, można było się rozsiąść na czterech literach i podziwiać, jak z zatęchłej dziury o rozmiarach Koziej Wólki nasze dzieło życia przepoczwarza się w metropolię godną Nowego Jorku czy Silesii. Ale oczywiście w praktyce nie było to takie proste. Trzeba było dbać o zadowolenie mieszkańców, należyty dopływ gotówki, rozwiązywanie różnorakich problemów jak choćby korki, a na domiar złego od czasu do czasu nawiedzały nas katastrofy – powodzie, tornada czy atak Godzilli (można je było wyłączyć). Wprawdzie kolejne odsłony wprowadzały kanalizację, bardziej skomplikowane strefy i więcej budynków specjalnych (w oryginale mieliśmy ich niewiele – m.in. policja, straż, port czy lotnisko), ale i tak nie można było się nudzić.

Jurek dla powodzian

Jeśli komuś było mało, to mógł się zagłębić we wspomniane predefiniowane scenariusze, w których musiał się mierzyć z bardziej wymagającymi wyzwaniami. Odbudowa San Francisco po wielkim trzęsieniu ziemi, walka z przestępczością w Detroit, postapokaliptyczna wizja Rio de Janeiro w 2047 r. – było co robić!

Choć dźwięk można z grubsza przemilczeć (ot, pyrknięcia PC Speakera), to jeśli chodzi o grafikę, było prosto, ale schludnie. Miasto faktycznie się rozwijało, budynki rosły w górę, a zlepki pikseli skutecznie udawały poruszające się auta. Co jednak najważniejsze, ta gra nigdy się nie nudzi!

PODSUMOWANIE: W prostych pomysłach tkwi największa siła. SimCity to protoplasta masy gier, tytuł, który pokazał, że produkcje nastawione na budowanie i zarządzanie mogą zwojować świat! Ural

SIMCITY PUKA DO DRZWI

Will Wright, twórca SimCity, nie miał łatwej przeprawy. Gdy zaczął pukać ze skończonym projektem do drzwi wydawców, ci odsyłali go z kwitkiem, twierdząc, że gra, w której nie można wygrać, jest pozbawiona sensu i potencjału na sukces. Szansę dała mu dopiero firma Maxis, a reszta jest historią.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Maxis**
Rok: **1989**
Sprzęt: **8088/640 KB RAM/CGA, EGA, VGA/PC Speaker**
Zalety: **pierwszy city builder w historii, nigdy się nie nudzi, proste, ale dające fun mechaniki**
Wady: **dźwięk, a raczej prawie jego brak**
OCENA: **90%**

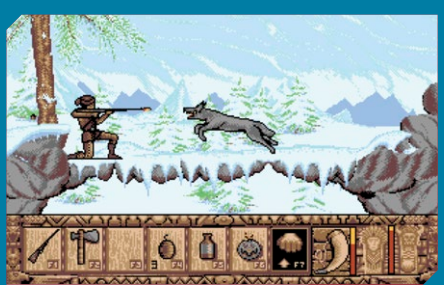
COLORADO

C:\>_ W Colorado zagrałem pierwszy raz, gdy miałem sześć–siedem lat. Powrót do tego tytułu był nad wyraz przyjemny – nie sądziłem, że oprawa tak dobrze się obroni pomimo upływu czasu.

Bohaterem Colorado jest David O'Brian – ubogi traper, który od umierającego wodza plemienia Szejenów otrzymał mapę prowadzącą do zaginionej kopalni złota. Zadaniem gracza będzie oczywiście sprawienie, aby David stał się bogatym człowiekiem.

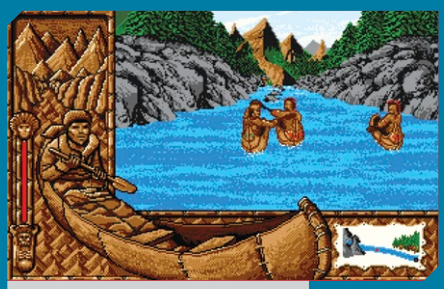
Za górami, za lasami, za rzekami

Colorado jest grą zręcznościowo-przygodową, w której przemierzamy krainy wokół tytułowej rzeki, próbując dotrzeć do kopalni. Na naszej drodze staną przeciwnicy tacy jak Indianie, inni poszukiwacze złota, a także zwierzęta – wilki, niedźwiedzie, a nawet orły. Poradzić sobie z nimi możemy na kilka sposobów, z czego dominują trzy: strzelba, toporek oraz nóż. Wbrew logice strzelba wcale nie jest oczywistym i najlepszym wyborem – raz, że po każdym strzale musi być na nowo nabita prochem (co zajmuje czas), dwa – obrażenia nie są tak duże, jak byśmy oczekiwali. Sugeruję korzystać z niej jedynie wtedy, gdy kontekst jasno wskazuje, że jest to zalecane (np. gdy przeciwnik się zablokuje i nie może podejść lub dysponuje bronią palną). Do reszty walk idealnie nada się toporek, a nóż był moim preferowanym wyborem przy starciach z orłami.


Doceńcie ten screen, bo uchwycenie wilka w fazie skoku nie było proste!

Jednak walka jest tutaj jedynie środkiem do celu, a nie sednem. Rozgrywkę podzielono na wiele etapów, aby dostać się z jednego do drugiego musimy popłynąć canoe w dół Kolorado. Na każdym z nich mamy jakieś główne zadanie do zrealizowania, które przybliży nas do ukończenia przygody. Jeśli o mnie chodzi, to wędrówki przez lasy, góry i ośnieżone stepy były najprzyjemniejszym elementem rozgrywki. Tła są absolutnie prześliczne i obroniły się zaskakująco dobrze, mimo że grę wydano kilka dekad temu. Oczywiście rozdzielczość odpowiada ówczesnym standardom i nie ma się co czarować, że np. nie będzie tu pikselozy, ale moim zdaniem wygląda to tak dobrze, jak tylko może, zważywszy na te ograniczenia.

Nie każda osoba napotkana w grze to wróg.


Podczas spływu canoe mamy okazję powalczyć na wiosła.

CGA BEZ EGA

Oprócz trybu VGA gra oferuje też obsługę CGA. Czemu pominięto tryb EGA, pozostanie zapewne tajemnicą twórców.

Istotnym elementem rozgrywki jest nasz stan posiadania. Możemy jednocześnie nieść do sześciu przedmiotów. Brzmi to immersyjnie i realistycznie, ale w praktyce jest irytujące. Przedmiotów znajdujemy zdecydowanie więcej, niż mamy na nie miejsca, i nieuchronnie niektóre z nich będziemy musieli porzucić. Wprawdzie do każdego etapu da się ostatecznie powrócić, ale z początku tego nie wiemy i raz spędziłem dobry kwadrans, zastanawiając się, czy bardziej potrzebna mi mikstura odnawiająca życie, czy granaty, zanim ruszyłem w dalszą przygodę.

Łyżka dziegciu

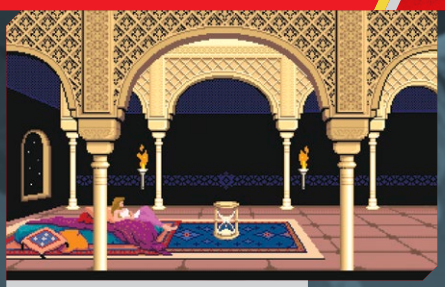
W tym miejscu muszę Was ostrzec przed zdecydowanie największą wadą Colorado. To gra napisana w starym stylu, co oznacza, że nic nas nie prowadzi za rączkę, mamy dużą swobodę przemieszczania, a w konsekwencji możemy pominąć jakiś istotny element, który da o sobie znać np. pół godziny później, kiedy zrozumiemy, że zablokowaliśmy sobie progres. Na domiar złego jest tylko jedno miejsce zapisu rozgrywki, więc jeśli już doprowadzimy do takiej sytuacji, a potem (ciągle jej nieświadomi) zapiszemy grę, to niestety będziemy musieli zaczynać wszystko od początku. Żeby posłużyć się przykładem, wróćmy do wspomnianych granatów – z początku może nam się wydawać, że to raptem kolejna broń. Rzeczywiście tak jest, ale oprócz tego potrzebujemy ich, aby utorować sobie przejście w zawalonej kopalni. Jeśli zużyjemy wszystkie granaty, zanim to zrobimy, to do środka już nie wejdziemy. Wiele więcej złego o Colorado powiedzieć nie mogę, ale sama ta cecha znacznie wpłynęła na moją ostateczną ocenę.

PODSUMOWANIE: Jeżeli wyżej opisana niedogodność Wam nie przeszkadza, to polecam zerknąć na Colorado. Ta gra oferuje zdecydowanie więcej, niż bym się spodziewał po produkcji z czasów, z których pochodzi. Nawet jeśli jej nie ukończycie, to zdążycie nacieszyć oczy estetycznymi lokacjami. Patrol

INFO

Wydawca/Deweloper: **Silmarils/Silmarils**
Rok: **1990**
Sprzęt: **brak danych**
Zalety: **oprawa graficzna, klimat i immersja**
Wady: **znikome udźwiękowienie, tylko jeden slot na zapis gry**

OCENA: **70%**



Jej się nigdzie nie śpieszy, za to my mamy 60 minut na jej uratowanie.

PRINCE of PERSIA

C:\> „Było bohaterów gier wielu, lecz żaden nie dorównał księciu memu" – oto retrorecenzja Prince of Persia, jednej z gier, które stały się definicją wczesnego grania na pecetach.

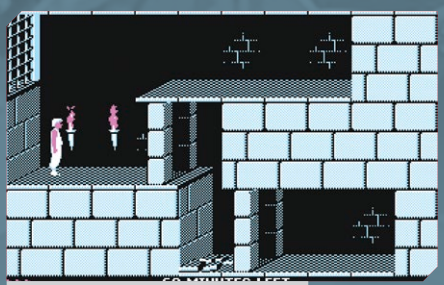
Prince of Persia był pierwszą grą, którą skończyłem na IBM PC. Konkretnie – w standardzie CGA. To było w nim piękne – był dostępny w wersjach nawet dla CGA, EGA czy Herculesa. Dzięki temu tytuł zyskał taką popularność również w Polsce. Jeśli ktoś miał na początku lat 90. PC, to pewnie miał też Księcia i nie musiał to być wcale „mocny sprzęt". Tak rodził się kult.

Gra 1001. zgonu

Wersja PC Prince of Persia była portem z Apple'a II, podobnie jak Karateka, poprzednia gra ojca serii, Jordana Mechnera. Jednak to debiut na PC zagwarantował tytułowi światową sławę. Książę wyróżniał się na tle innych gier z epoki – zastosowanie animacji rotoskopowej, aby oddać płynne ruchy bohatera i przeciwników, okazało się genialnym posunięciem. „Zupełnie jak film" – takie reakcje towarzyszyły obcowaniu z PoP. Skojarzenie było słuszne, bo do scen pojedynków Mechner wykorzystał fragmenty filmu „Przygody Robin Hooda" z 1938 r., przerysowując klatka po klatce kinowe popisy Errola Flynna. Końcowy efekt robił piorunujące wrażenie.

Cyfrowy świat stworzony przez Amerykanina wciągał od pierwszych kadrów. Nawiązania do „Księgi tysiąca i jednej nocy" od razu budowały wyjątkowy klimat całej produkcji. Pod koniec lat 80. stworzenie komputerowej gry akcji, która miała ciekawą fabułę, wyraźnie naszkicowanych bohaterów, a jednocześnie świetne wątki przygodowe i sekcje zręcznościowe, było nie lada wyzwaniem. Koncept Prince of Persia dojrzewał w głowie Mechnera tuż po stworzeniu Karateki, w zamierzeniu miał on łączyć patenty z tej gry z tytułami takimi jak The Castles of Dr. Creep oraz Lode Runner, dorzucając do tego kino przygodowe. Ukształtowana wizja i konsekwencja w działaniu opłaciły się.

Pojedynki były jednym z kluczowych elementów zabawy.



Wersja CGA – Prince of Persia działał na różnych standardach PC.

Płaszcz i Szeherezada

Dwanaście etapów i 60 minut, aby je pokonać – takie wyzwanie stało przed graczem. Na końcu czekała na nas porwana księżniczka i zły Wezyr, główny mąciwoda, którego trzeba było pokonać. A po drodze? Czego to nie było po drodze – wyskakujące ostrza, gilotyny, zapadnie i dużo biegania oraz skakania. Plus potyczki ze strażnikami, a także niespodziewanymi przeciwnikami w stylu chodzącego szkieletu. Kolejne etapy łączył świetny design i przemyślane łamigłówki. O innowacyjnym podejściu do designu niech świadczą narracyjne wątki – na czwartym poziomie musieliśmy przejść przez lustro, co prowadziło do „narodzin" naszego sobowtóra. Ten pojawiał się w późniejszych etapach, aż do finału. Gra miała więcej nietypowych wstawek, jak chociażby wysłana przez księżniczkę myszka, dzięki której mogliśmy skończyć ósmy level. PoP nie był tylko kolejną labiryntówką z lat 80., ale też protoplastą gier action adventure takich jak Tomb Raider. Ponadczasowa mechanika zabawy i wyjątkowe pomysły zestarzały się z wielką godnością.

Napisać, że Prince of Persia był sukcesem, byłoby truizmem. Przez kolejne dekady gra doczekała się prawie 20 oficjalnych konwersji i kilkunastu nieoficjalnych. W 1993 r. Mechner stworzył kontynuację, The Shadow and the Flame. Była to udana, ale już nie tak innowacyjna pozycja. Mimo wszystko wypadła znacznie lepiej niż Prince of Persia 3D (1999), który był przeciętnym sobowtórem oryginału. Przejście w trzeci wymiar nie udało się, ale nie mogło to zatrzeć baśniowej legendy oryginału.

PODSUMOWANIE: Gdybyśmy mieli stworzyć listę 10 najważniejszych gier na PC, to Prince of Persia – moim zdaniem – musiałby na nią trafić. Gra Mechnera stała się jednym z symboli wczesnego grania na „AjBiEmach". Dżujo

UPADEK Z PRZYPADKU

Pierwotnie Mechner nie zakładał, że bohater ma zawisać na krawędziach, zamiast spadać. Doprowadził do tego błąd w trakcie programowania. Rozwiązanie spodobało mu się jednak tak bardzo, że je zostawił. Trudno sobie wyobrazić Prince of Persia bez tej mechaniki.

INFO

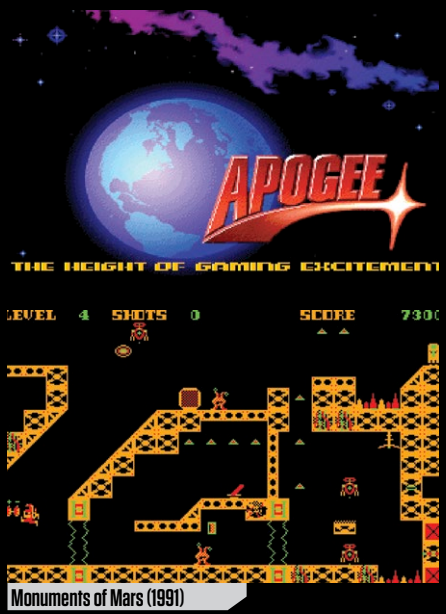
Wydawca/Deweloper: **Broderbund**
Rok: **1990**
Sprzęt: **8086/512 KB**
Zalety: **animacja, przygoda, atmosfera i emocje**
Wady: **przeciętne replayability**

OCENA: **95%**

Apogee Software

Pierwsza dawka gry jest za darmo!

Pod koniec lat 80. Scott Miller, mieszkający w Teksasie recenzent gier i początkujący autor pecetowych tekstówek, wpadł na – godny narkotykowego dilera – pomysł, by pierwsze epizody swoich produkcji rozdawać za darmo wszystkim chętnym. W myśl tej koncepcji gracz, który po kilku godzinach zabawy docierał do końca odcinka, miał większą motywację, by zapłacić za ciąg dalszy. Miller w rodzinnym domu (gdzie telefony od klientów często odbierała jego mama) założył firmę Apogee Software i wydał w odcinkowej formule napisany przez siebie tekstowy roguelike Kingdom of Kroz (1987), który przyniósł mu małą fortunę.



Monuments of Mars (1991)

MS DOS W tym miejscu kończy się historia Scotta jako twórcy gier, ale opowieść o roli Apogee w dziejach pecetowego grania dopiero się rozpoczyna.

Pecet platformą do zabawy

Miller jako bodaj pierwszy dostrzegł rozrywkowy potencjał tkwiący w pececie. Wcześniej komputer ten traktowano jako sprzęt specjalistyczny i nawet jeśli wykorzystywano do grania, były to produkcje poważne: strategie, przygodówki czy symulatory. Tymczasem Apogee zaczęło wydawać pecetowe platformówki, m.in. Pharaoh's Tomb (1990) czy Arctic Adventure (1991) George'a Broussarda. Produkcje te pozwalały wcielić się w poszukiwacza przygód i eksplorować najpierw egipskie piramidy, później zaś arktyczne przestrzenie. Z kolei w Monuments of Mars (1991) Todda Replogle'a trzeba było pomóc astronaucie w badaniu Czerwonej Planety i eksterminacji jej niezbyt przyjaźnie nastawionych mieszkańców. Oczywiście tytuły te nie umywały się do konsolowych hitów Nintendo (Super Mario Bros.) czy Segi (Alexx Kidd in Miracle World), ale przecierały platformowe szlaki na pecetach.

Spróbuj jeszcze raz

Monuments of Mars jest uznawane za grę, w której po raz pierwszy zrezygnowano z frustrującego, sięgającego korzeniami ery automatów systemu żyć, gdzie utrata powodowała konieczność zaczynania zabawy od pierwszego etapu. Tu można było próbować do skutku.

Wkrótce Broussard i Replogle połączyli siły, tworząc dla Apogee platformową strzelankę Duke Nukem (1991), w której tytułowy bohater rozprawiał się z planującym zagładę ludzkości doktorem Protonem i jego armią robotów. Było tu dużo eksploracji i wymian ognia, a akcja toczyła się nie tylko na Ziemi, ale także w kosmicznej bazie, a nawet w przyszłości! Duke Nukem szybko wystąpił w sequelu, by po kilku latach – przechodząc w trzeci wymiar – stać się jednym z najbardziej rozpoznawalnych bohaterów elektronicznej rozrywki.

W międzyczasie John Romero wraz z Johnem Carmackiem i kilkoma innymi kolegami, którzy później dali poznać się światu jako id Software, przy finansowym wsparciu Millera stworzyli postać bohatera galaktyki Commandera Keena (w cywilu genialnego ośmiolatka Billy'ego Blaze'a). Keen wystąpił w serii dynamicznych, kolorowych platformówek, które szokowały nienawykłych do takich wrażeń posiadaczy pecetów zaprogramowanym przez Carmacka płynnym przesuwem ekranu.

Wyliczankę ważnych platformówek, które na początku lat 90. ukazały się pod szyldem Apogee, uzupełnić można jeszcze tytułami takimi jak futurystyczne Crystal Caves, sensacyjny Secret Agent, osadzone w krainie fantasy Dark Ages czy przeznaczone dla młodszych graczy Cosmo's Cosmic Adventure (dwie ostatnie również autorstwa Todda Replogle'a), a także Bio Menace, horrorowy Monster Bash i znakomite Alien Carnage. Mimo że odstawały one od tego, co działo się w tym gatunku nawet na ośmiobitowych konsolach (w 1991 r. na Sedze Master System zadebiutował Sonic the Hedgehog), to jednak udowadniały, że gry platformowe mogą bawić także na pecetach. Scott Miller dostrzegł to jako pierwszy, a jego śladem poszli inni twórcy, dzięki czemu pecetowi gracze wkrótce dostali hity takie jak np.

Rise of the Triad

Alien Carnage

Prehistorik, Aladdin, The Lion King, Zool, Jazz Jackrabbit czy Earthworm Jim.

Trzeci wymiar gier

Tymczasem w świecie pecetowych gier trwała kolejna rewolucja. Eksperymenty Johna Carmacka z trójwymiarową grafiką doprowadziły id Software do wydania Wolfenstein 3D (1992) i stworzyły nowy gatunek – first person shooter. Co ciekawe, również ten tytuł był rozpowszechniany przez firmę Millera – z darmowym całym pierwszym epizodem, którego eksploracja i odkrywanie poukrywanych przez autorów sekretów mogły zająć graczom wiele dni. Mimo to większość grających po zakończeniu tej partii chciała kontynuować przygodę z Wolfensteinem 3D, który okazał się ogromnym komercyjnym sukcesem Apogee.

Monster Bash

Bio Meance

Miller – choć drogi jego i id Software wkrótce się rozeszły – znakomicie rozumiał, że FPP to przyszłość. W 1993 r. wydał opartą na silniku Wolfensteina grę Blake Stone: Aliens of Gold, która, choć kusiła intrygującą, nawiązującą do dawnych seriali science fiction fabułą i innowacyjnymi rozwiązaniami (automapa, przyjaźnie nastawieni NPC-e, automaty, w których można było kupić jedzenie), miała ogromnego pecha. Kilka dni po premierze strzelanki Apogee pojawił się... Doom, odwracając uwagę graczu od działań konkurencji.

Lepiej poszło Rise of the Triad (1994), kolejnemu FPS-owi ze stajni Apogee, który powstał pod kierunkiem Toma Halla, współtwórcy id Software. RotT aż skrzył się od innowacji: oferował pięć postaci do wyboru (a każda dysponowała innymi umiejętnościami), inteligentnych przeciwników (którzy potrafili nawet udawać martwych), a także ulegające zniszczeniu elementy otoczenia (za którymi mogły kryć się np. sekretne lokacje). Nowatorskie były również opcje zabawy wieloosobowej (np. tryb capture the flag).

Scott Miller wpadł wówczas na pomysł, by gry trójwymiarowe wydawać pod osobnym szyldem 3D Realms. To właśnie pod tą nazwą w 1996 r. ukazała się kontynuacja przygód Duke'a Nukema. DN3D (o którym więcej piszemy w innym miejscu) był największym komercyjnym hitem w całej historii firmy. Ten fakt oraz rynkowa klapa, jaką zrobiły późne dwuwymiarowe gry Apogee – jak choćby klon Mario Kart pt. Wacky Wheels (1994) czy kosmiczna strzelanka Stargunner (1996) – ostatecznie przekonały Millera, że pecetowi gracze pragną głównie FPS-ów. Dostali więc np. opartego na tym samym, co Duke Nukem 3D silniku Shadow Warriora, ale to już oczywiście temat na inną opowieść. Tu bowiem, gdzie zaczyna się historia 3D Realms, historia Apogee Software dobiega końca.

Daj im grę – wrócą po więcej

Apogee nie tylko udowodniło, że pecet nadaje się do gier czysto rozrywkowych – strzelanek i platformówek – ale także wypracowało własny, rozpoznawalny styl tworzenia gier: wypełnionych sekretnymi przejściami prowadzącymi do ukrytych poziomów i innymi elementami do samodzielnego odkrywania (jak np. galaktyczny alfabet w Commanderze Keenie). Warto też zwrócić uwagę, że gry Apogee to produkcje wyłącznie pecetowe, niekonwertowane na inne platformy, czyli dostępne tylko dla użytkowników tych maszyn.

Równie istotny, co samo Apogee Software dla historii branży pozostaje też model dystrybucji wymyślony przez Millera. A trzeba tu zwrócić uwagę, że znakomicie funkcjonował on w świecie bez powszechnego dostępu do internetu, gdy pozyskiwanie programów było zdecydowanie mniej wygodne. Co ważniejsze, ośmieleni sukcesem Apogee inni producenci również postanowili udostępniać owoce swojej pracy graczom do swobodnego kopiowania. Jazz Jackrabbit, Epic Pinball, Doom, Cannon Fodder, Descent, Heretic czy Superfrog – to tylko kilka tytułów, których znaczne fragmenty były po prostu darmowe.

Z czasem, niestety, model Apogee ustąpił miejsca znacznie bardziej okrojonym wersjom demonstracyjnym, a dziś do zakupu gry mają skłonić nas raczej zabiegi marketingowców. Tym milej powspominać czasy, w których Scott Miller dawał graczom w prezencie wiele godzin rozgrywki i wiedział, że to najlepiej przekona ich do sięgnięcia do portfela. **Bartłomiej Kluska**

3D REALMS

Pod nowym szyldem firma Scotta Millera m.in. wyprodukowała – po trwających ponad dekadę pracach – grę Prey, a także wydała serię Max Payne.

WING COMMANDER II
Vengeance of the Kilrathi

Jeśli jesteście psiarzami, obrażanie kotów to sama radocha!

Animowane przerywniki budowały atmosferę i dawały szansę, by jeszcze bardziej wczuć się w historię!

C:\> Zanim Mark Hamill dołączył jako Christopher Blair do obsady trzeciej, wysokobudżetowej części tej kosmicznej strzelanki, gdzie eksterminowaliśmy gadające koty, musiała się pojawić produkcja, która położyła fundamenty.

Był nią Wing Commander II, jak na swoje czasy sequel doskonały. Gra porywała dramatyzmem, historią, świetną rozgrywką i wybornym klimatem. Już jedynka była pod tym względem pozycją wyjątkową, ale tu wszystko zostało jeszcze bardziej doszlifowane.

Kot zawsze spada na cztery łapy

Dwójka zgrabnie ciągnie historię rozpoczętą w oryginale, a zatem niesłusznie oskarżeni o utratę lotniskowca Tiger's Claw, zostajemy zesłani na daleką i nudną placówkę, gdzie możemy co najwyżej dłubać w nosie i wycierać kozy o pusty ekran radaru. Jak to jednak bywa, przymusowe wakacje szybko się kończą i musimy znów zasiąść za sterami kosmicznego myśliwca, by walczyć z rozprzestrzeniającą się we wszechświecie rasą Kilrathi, której przedstawiciele wyglądają jak przerośnięte koty.

Z ciekawych urozmaiceń pojawiły się osłony energetyczne, które miały różną wytrzymałość w zależności od chronionej części naszego pojazdu, nadto poziom trudności nieco wzrósł dzięki zmyślniejszemu zachowaniu naszych komputerowych adwersarzy. W konsekwencji walki stawały się naprawdę ciężkim wyzwaniem i sporo trzeba było się natrudzić, by któregoś z kotowatych ukatrupić. Choć nieco pomagało automatyczne namierzanie, to naparzanie się było wymagające, bowiem próżno tu mówić o płynności ruchu znanej z dzisiejszych czasów. Przypominało to trochę granie w 10 klatkach na sekundę, gdyż oprawa nie była w 3D. Wszystko bazowało więc na sprite'ach, które odpowiednio się skalowały i przemieszczały na tle statycznej bitmapy, udającej przestrzeń kosmiczną. Co jednak ciekawe, dzięki sprytnemu żonglowaniu elementami graficznymi wrażenie przestrzenności było nad wyraz realistyczne.

Walka do ostatniego strzału

Wprawdzie kokpity wszystkich statków prezentowały się identycznie i tylko w podglądzie naszego pojazdu, gdzie widzieliśmy, w jakim stanie są osłony i poszczególne komponenty naszego kosmicznego wierzchowca, mogliśmy przyjrzeć się jego faktycznemu kształtowi, to oczy cieszyło zachowanie się radaru, mierników prędkości i paliwa, no i animacja naszej łapy poruszającej drążkiem dodawała klimatu. Ba, jeśli zrobiło się naprawdę gorąco i nie było już ucieczki, mogliśmy się katapultować, choć rzecz jasna ową opcję wykorzystywaliśmy w absolutnej ostateczności. A dlaczego? Ano dlatego, że wpływało to na relacje z innymi pilotami i mogło się skończyć sądem wojennym, a nawet czymś gorszym – w skrajnym przypadku Kilrathi mogli nas wziąć do niewoli i przerobić na żwirek do swoich kuwet.

Atmosferę gry budowały także wszelkiej maści komunikaty radiowe, pompatyczna i dynamiczna muzyka, bardzo solidne efekty graficzne, nie można też zapominać o przerywnikach, w trakcie których czasem dostawaliśmy ochrzan, czasem pochwały, a wszystko to było całkiem nieźle animowane i udźwiękowione, choć dialogi nie były niestety czytane przez lektora.

Choć Wing Commander II nie oferował wyborów fabularnych, to jednak rezultaty misji mogły nieco wpływać na dalszy rozwój wydarzeń, np. utrudniając realizację jakiegoś kolejnego celu. Nadto trzeba przyznać, że zadania były zróżnicowane – ochrona konwoju, niszczenie wrogiej eskadry, zwiad w niebezpiecznej strefie... nie można było się nudzić!

PODSUMOWANIE: Mogłeś zostać bohaterem albo nieudacznikiem. Wing Commander II wkręcał w fabułę jak mało który i cały czas trzymał niesamowite napięcie! Prawdziwy must have swoich czasów! Ural

MAGAZYN POKŁADOWY

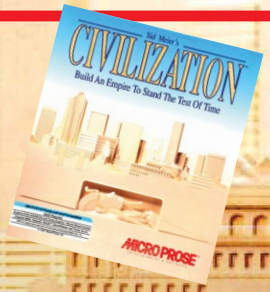
Lata 90. to były czasy wspaniałych instrukcji obsługi. Pierwszą część miałem w oryginale i dołączona do niej była 50-stronicowa książeczka „Pokładowego magazynu TCS Tiger Claw", która zawierała szczegółowe opisy statków, postaci, sektorów i wiele więcej!

INFO

Wydawca/Deweloper: **Origin Systems**
Rok: **1991**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **świetna fabuła, wciągająca rozgrywka, AI przeciwników**
Wady: **brak lektora w przerywnikach, trudne sterowanie**

OCENA: **89%**

Sid Meier's CIVILIZATION



Grafika była umowna, ale zarazem czytelna, więc grało się wyśmienicie.

„A teraz, czcigodni panowie inżynierowie, zaprowadzę was do granicy z Polską".

C:\>_ Dekady mijają, a fundamenty wybudowane przez pierwszą Cywilizację są nienaruszone i stanowią oparcie dla kolejnych odsłon tej kultowej strategii, której charakter najlepiej oddaje hasło: „Jeszcze jedna tura"!

Czasy się zmieniają, a pewne rzeczy pozostają takie same. Raptem kilka dni temu ukończyłem pisanie recenzji Civki 7 do PSX Extreme, gdzie napomknąłem coś, co podtrzymuję i co idealnie pasuje jako otwarcie recenzji pierwszej Cywilizacji w historii. To Tetris swojego gatunku. Najlepszym na to dowodem jest prozaiczny fakt, że choć oprawa graficzna doznała drastycznej metamorfozy, to fundamentalne zasady rozgrywki pozostały niezmienione, a w dodatku, po prawie 35 latach, dalej są miodne jak pasieka w lesie.

Strategia starzejąca się jak Krzysztof Ibisz

O grze można by było pisać książki, a ja polecam zapoznanie się z pozycją „Sid Meier przedstawia: Wspomnienia!", gdzie kultowy twórca dzieli się masą anegdot związanych nie tylko z tą słynną serią, ale i opowiada o powstaniu studia MicroProse i pracy nad innymi wiekopomnymi tytułami. Pomijając jednak powyższą dygresję, wypada mi podkreślić, że w owych czasach próżno było szukać bardziej kompleksowej i wciągającej gry, w którą naparzać można było setki godzin. Sukces pierwszej Civki nie wynikał tylko z powodów technicznych – grę można było odpalić nawet na procku 8088 i 640 KB pamięci RAM (podziękujmy za to Billowi Gatesowi, kto wie, o co chodzi, ten wie), w czterech kolorach, a ciszę przerywały pruknięcia PC Speakera (później doszło wsparcie Sound Blastera). Tytuł lepiej działał i się prezentował na 386, ale technikalia i oprawa nie mają tutaj żadnego znaczenia. To jest po prostu Tetris, czyli tak miodny model rozgrywki, że nawet gdyby udało się Civkę uruchomić na ekranie mikrofalówki, to i tak grałoby się w nią dniami i nocami.

Klucz do triumfu

Co zatem zdecydowało o sukcesie produkcji? Po pierwsze, to pierwszy tytuł, który bezapelacyjnie można określić jako 4X. Wprawdzie wcześniej były pozycje, które były oparte na czterech filarach gatunku, czyli eksploracji, ekspansji, wykorzystywaniu zasobów i walce z przeciwnikami, ale działo się to w sposób dużo bardziej umowny lub mniej intuicyjny, a poza tym, czy ktoś dziś jeszcze pamięta o Empire, której korzenie sięgają 1977 r., czy o Spaceward Ho! z 1990 r.?

Po drugie – przystępne sterowanie, które nawet obecnie nie wymaga specjalnych wyjaśnień i sprawia, że gra ma niski próg wejścia. Po trzecie i najważniejsze – głębia. Składał się na nią cały szereg istotnych elementów, jak generowane proceduralnie mapy, dyplomacja, innowacyjny rozwój technologiczny, możliwość grania od starożytności aż do lotów w kosmos różnymi cywilizacjami (dostępni byli Rzymianie, Egipcjanie, Chińczycy, Mongołowie, Aztekowie i Amerykanie), cuda świata, stawianie miast, dwa rodzaje wygranych (podbój militarny, zwycięstwo naukowe), teren wpływający na punkty ruchu, no i oczywiście system turowy, prowadzący nas za rączkę. Ciekawe, że wszystkie te elementy są wciąż w serii obecne i dalej jarają graczy na całym świecie, prawda? Mówiłem Wam – to Tetris!

Kwadratura heksa

Oprócz oprawy istotną różnicą w porównaniu do nowszych odsłon jest podejście do poruszania się po mapie. Heksy doszły dopiero w piątej części, tutaj zaś lokacje były podzielone na siatki składające się z kwadratów. W rozwiązaniu tym tkwił pewien szkopuł – otóż poruszając się po skosach, można było się przemieszczać efektywniej, niż idąc po liniach prostych, wszak przekątna kwadratu jest dłuższa niż jego bok. Również granice miast bazowały na owych kwadratach, co było pewnym ograniczeniem, ale nie przeszkadzało w samej rozgrywce.

Zostawmy jednak takie drobnostki, bo jedno jest pewne. Ten tytuł to ewenement. Choć od premiery Sid Meier's Civilization minęło już prawie 35 lat, to wciąż jest to doskonała produkcja, która skrajnie uzależnia. Ocena może więc być tylko jedna!

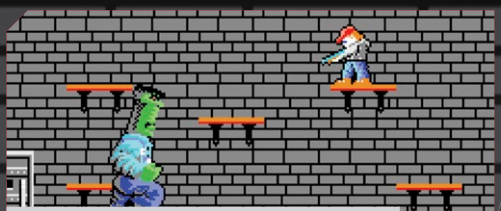
PODSUMOWANIE: Pierwsza Civka to fundament gatunku strategii 4X. Pomimo archaicznej, choć czytelnej grafiki i prostego interfejsu nadal wciąga jak ruchome piaski i sprawia, że „jeszcze jedna tura" przeradza się w kolejną zarwaną noc! Ural

TERAZ (JESZCZE NIE) POLSKA

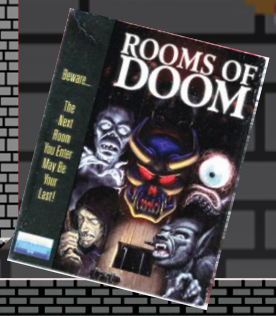
Choć może mało kto o tym wie, była szansa, by Polska znalazła się jako jedna z cywilizacji w pierwszej odsłonie gry! Niestety ostatecznie Sid zdecydował się skupić na bardziej rozpoznawalnych nacjach i nasza cywilizacja zadebiutowała dopiero w piątej odsłonie.

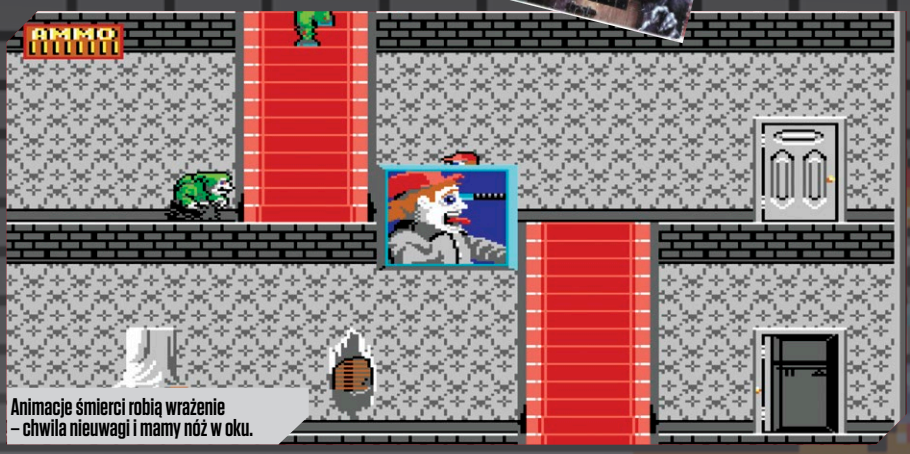
INFO

Wydawca/Deweloper: **MicroProse**
Rok: **1991**
Sprzęt: **8088/640 KB/EGA/PC Speaker**
Zalety: **pierwszy prawilny tytuł 4X, genialna rozgrywka, intuicyjne sterowanie**
Wady: **kwadratowa siatka mapy**
OCENA: **100%**



Przypominający dużego potwora Frankensteina stwór to jeden z dwóch bossów, których spotkamy w grze.





Animacje śmierci robią wrażenie – chwila nieuwagi i mamy nóż w oku.

DEBIUT DAVE'A

Omawiana produkcja nie jest pierwszą z udziałem Dave'a. Postać zadebiutowała w stworzonej przez Johna Romero grze Dangerous Dave in the Deserted Pirate's Hideout!

C:\> Zanim panowie z id Software stali się królami gatunku FPS, mieli przygodę z platformówkami. Zapewne większość z Was kojarzy tytuł Commander Keen, ale dziś chciałbym przybliżyć postać jego mniej znanego kuzyna.

Na pewno każdy, kto ma młodszego brata, może opowiedzieć jakąś historię o tym, jak musiał ratować go z kłopotów. Trudno jednak będzie przebić Dave'a, którego brat, Delbert, myszkował po lokalnej okolicy, w efekcie czego dał się porwać i uwięzić w nawiedzonym domu. Dave'owi pozostało westchnąć, przeładować strzelbę i złożyć wizytę w posiadłości.

Zabawa w scrollowanie

W 1991 r. John Carmack, Adrian Carmack (zbieżność nazwisk przypadkowa – nie są rodziną), John Romero oraz Tom Hall, czyli czterej ojcowie założyciele id Software, cały czas cieszyli się technologią scrollingu, którą zastosowali w Commanderze Keenie. Postanowili jej zatem użyć, aby zobrazować przygodę Dave'a, przy czym tytuł oficjalnie wyszedł pod inną banderą – członkowie zespołu cały czas byli związani umową z firmą Softdisk i to w jej ramach przygotowali produkcję.

Dave skacze i strzela

Reguły rozgrywki można opanować natychmiast – wbiegamy do domostwa i od tej pory jedynie biegamy, skaczemy, strzelamy i zbieramy rozmaite bonusy, przekładające się na punkty lub dodatkowe życia (można też uzupełnić życia, zbierając 10 tys. punktów).

Opanowania Dave'owi odmówić nie można. Nonszalancko przeładowuje strzelbę, a na głowę skacze mu wilkołak.

Giwera jest wprawdzie tylko jedna, ale ma ciekawe cechy. Po pierwsze, możemy celować strzelbą pod kątem zarówno w górę, jak i w dół. Po drugie, amunicja jest nieskończona, ale broń trzeba regularnie ładować (wystarczy pozostać w bezruchu, a Dave już sobie poradzi), bo mieści jedynie osiem naboi. Po trzecie, każdy strzał wiąże się z lekkim odrzutem, o czym warto pamiętać, jeśli prowadzimy ogień, mając za plecami np. dół wypełniony nożami.

Tałatajstwo przeznaczone do eliminacji w większości znane nam jest z popkultury – zombie, duchy, wilkołaki i jadowite pająki umilą nam poszukiwania Delberta. Dużą zmianą w stosunku do Commandera Keena jest poziom przemocy. Zabite stwory wybuchają fontannami flaków, ale nie mniej efektowne sceny można zaobserwować, gdy to my się zagapimy. Jeżeli atak przeciwnika dosięgnie naszego bohatera, w polu gry pojawi się mały ekran prezentujący mniej lub bardziej wyszukaną animację śmierci – możemy np. zostać spaleni żywcem lub zobaczyć, jak nasza twarz topi się po kontakcie z toksycznym glutem.

„Skill issue"

Gra jest trudna. Nie jest to może poziom platformówek z NES-a, ale bez obaw – też da Wam popalić. Wynika to zasadniczo z dwóch rzeczy. Po pierwsze, Dave nie ma żadnego paska HP, co oznacza, że każde trafienie przeciwnika jest śmiertelne. Na domiar złego sporo zagrożeń atakuje z zaskoczenia i jeśli gramy pierwszy raz, to skucha jest w zasadzie nieunikniona, gdyż czasu na reakcję jest za mało – o danej zasadzce musimy wiedzieć wcześniej.

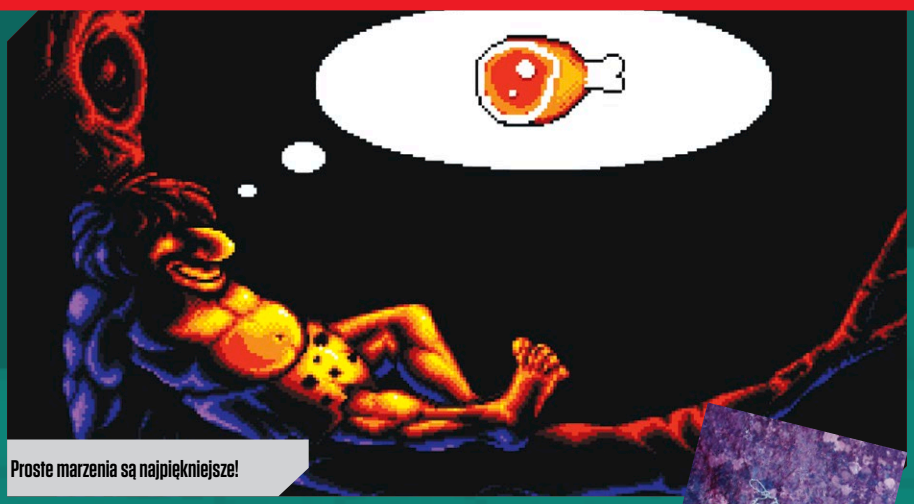
Po drugie, w grze nie ma żadnej opcji zapisu rozgrywki. Jeżeli ukończymy np. sześć poziomów i w tym czasie będziemy musieli przerwać, to wyłączenie aplikacji będzie równoznaczne z koniecznością rozpoczęcia od początku. Gdy przechodziłem Dangerous Dave'a, to po zakończonej sesji gry usypiałem komputer, pozostawiając grę włączoną. Oczywiście jeśli macie czas i umiejętności, możecie przejść całość w jednym ciągu.

PODSUMOWANIE: W obecnym świecie gra trąci myszką, ale jest też ciekawą lekcją historii. Myślę, że przyjemnie popatrzeć, jakie były skromne początki późniejszych twórców Dooma. Dodatkowo, jeśli lubicie wyzwania, to ukończenie tytułu na pewno będzie dla Was satysfakcjonujące. Patrol

INFO

Wydawca/Deweloper: **Softdisk**
Rok: **1991**
Sprzęt: **286/640 KB RAM/EGA/PC Speaker**
Zalety: **dynamika, zróżnicowanie przeciwników**
Wady: **brak opcji zapisu gry, uboga oprawa dźwiękowa (tylko PC Speaker)**

OCENA: **70%**



Proste marzenia są najpiękniejsze!

PREHISTORIK

C:\> Titus Interactive to marka znana i zabarwiona nostalgią lat 90. Wydany przez studio Prehistorik jest sztampowym przedstawicielem platformówek tej ery, gdy powstało wiele gier osadzonych w barwnych wizjach prehistorii. Tytuł ten dzisiaj może się wydać już mocno leciwy, ale kolorowa i zabawna oprawa są dalej cenione wśród entuzjastów retro i trudno nie dostrzec, z czego brał się jej urok.

W Prehistoriku wcielamy się w jaskiniowca z prostym zadaniem: polowania na żarcie i przeżycia w trudnym otoczeniu komicznie przerysowanych stworzeń. Zbieramy wszystko, co jadalne, od owoców kradzionych z jaskiń innych rezydentów po gigantyczne kawałki mięsa wypadające ze zwierząt.

Epoka kamienia uderzanego

Nie jest to do końca side-scroller, jako że ekran szybko przeskakuje do następnego, gdy podejdziemy do krawędzi ekranu. To nieco postarzało grę, ale wymuszało też na twórcach kreatywność w tworzeniu poziomów. Nie pomaga niestety to, że momentami możemy wyskoczyć na nieoczekiwanych przeciwników i dostać po neandertalskim ryju z partyzanta. Pozytywne aspekty gry przyćmiewa rozgrywka, którą najprościej określić jako nieprecyzyjną. Wykrywanie kolizji działa różnie – nieraz oberwiemy czymś, co moglibyśmy przysiąc, że ominęliśmy, lub uderzymy powietrze zamiast przeciwnika.

Taczka na kwadratowym kole

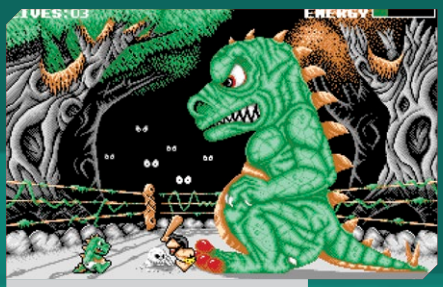
Prehistorikowi brakuje płynności, przez co sekcje zręcznościowe są niepotrzebnie trudne. Wiadomo, że w tamtych czasach mimo przeciwności programistycznych uczyliśmy się gier na pamięć i wykorzystywaliśmy ich problemy na naszą korzyść, ale tutaj większość trudności zwyczajnie uprzykrza nam życie. Nie przyjmuję wytłumaczenia, że ukończenie trudnego poziomu sprawia satysfakcję i że gry kiedyś były trudniejsze. W pewnym sensie były, ale jeśli giniesz przez oczywisty problem z grą, to zwyczajnie frustruje, a nie zachęca do dalszych prób. Pozycja zwyczajnie wydaje się niedokończona i niedoskonała na bardzo wielu płaszczyznach. Wymaga sporo zabawy na pamięć.

Jak zabić dinozaura?

W tle przygrywa nam miła melodyjka, ale dźwięków nie uświadczymy. Nawet w tamtych czasach było to archaiczne. System punktów namawia do przejścia gry wielokrotnie, jednak poziom trudności może nas odstraszyć od takiego pomysłu. Na końcu poziomu, jeśli wypełnimy pasek jedzenia, czeka nas walka z bossem. To fajny i udany pomysł, bossowie są zabawni i wypełniają lwią część ekranu. Przykładowo wielki dinozaur jest przez nas okładany po palcu w celu spałaszowania go. Nie mamy tu zagadek czy wielu sekretów, ale zazwyczaj akcji jest wystarczająco dużo, żeby się nie znudzić. Ulepszeń, które znajdujemy, nie możemy przenieść do następnego poziomu, tracimy je przy utracie życia. W związku z tym trzeba uważać, żeby być odpowiednio wyposażonym przed finałową potyczką. Gra nie oferuje zapisu stanu rozgrywki ani systemu haseł.

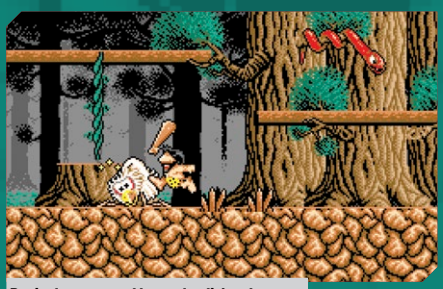
REMAKE NA SMARTFONY I PC

Prehistorik doczekał się remake'u w 2013 r. na komputery i telefony, zrealizowanego przez Anuman Interactive. Nie zachwyca niczym – ani rozgrywką, ani oprawą wizualną. Został przyjęty tak źle, że uznaje się go za ostatni gwóźdź do trumny marki Prehistorik.



Bossowie to zdecydowanie najlepsza część gry.

Bicie przeciwników do przyjemnych nie należy, a powinno.



Do designu postaci i przeciwników nie można się przyczepić.

PODSUMOWANIE: Obecnie Prehistorik stoi w cieniu swojego następcy. Jeśli nie czujecie nostalgii do tego tytułu, to będzie to droga przez mękę – niczym głodnego jaskiniowca poszukującego pożywienia. Azi

INFO

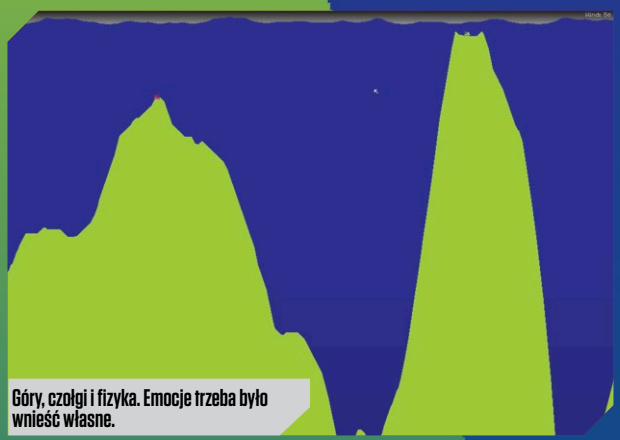
Wydawca/Deweloper: **Titus Interactive**
Rok: **1991**
Sprzęt: **286/640 KB RAM/EGA, VGA/PC Speaker**
Zalety: **naparzanie dinozaurów po kaskach, nostalgia**
Wady: **wydajność, brak precyzji w sterowaniu, brak dźwięków, detekcja kolizji**

OCENA: **35%**

Scorched Earth
The Mother of All Games

C:\>_ jest w tej zabawie jakiś pierwotny urok. Przecież gry w artylerię przypominają o militarnych początkach komputerów, które powstały właśnie po to, by szybko i bezbłędnie wyliczyć tor lotu pocisku i trafić przeciwnika, nim ten trafi w nas.

Pierwsze produkcje tego typu umożliwiały ustawienie kąta i siły wystrzału, a następnie huknięcie z armaty i... oczekiwanie na efekt. Jeśli spudłowaliśmy – szansę otrzymywał przeciwnik. Jeśli i on chybił – dostawaliśmy okazję do korekty trajektorii lotu i wystrzelenia kolejnej salwy. Z czasem gry takie wzbogacano o dodatkowe opcje, takie jak zmienny wiatr czy ukształtowanie terenu, co miało wpływ na lot pocisku. Idea ewoluowała, aż wreszcie pecetowy program Tank Wars (1990) umożliwiał zabawę aż 10 graczom jednocześnie – tyle czołgów mogło zmieścić się na planszy. Tytuł ten wprowadził także wątek ekonomiczny i decyzyjny – w przerwach między rundami gracze mogli kupować rozmaite rodzaje broni lub systemy defensywne, dające szansę przetrwać atak wroga.


Góry, czołgi i fizyka. Emocje trzeba było wnieść własne.

Tekstury pokrywające góry dodawały uroku rozgrywce.

Matka wszystkich gier

Rok później Wendell Hicken rozwinął ten pomysł do maksimum w grze Scorched Earth. Jest w niej wszystko, co tylko mogli sobie wymarzyć fani artylerii, nazywanej przez autora „matką wszystkich gier": możliwość walki 10 osób jednocześnie, dużo broni do wyboru (w tym praktyczna amunicja smugowa, umożliwiająca łatwą korektę toru lotu pocisku w następnej turze), systemy defensywne, wątek ekonomiczny (dobre wyniki to więcej pieniędzy, które można wydać na jeszcze lepsze uzbrojenie), gracze sterowani przez komputer, których poziom można dostosować do własnych umiejętności, a także niesamowita łatwość w konfigurowaniu każdego aspektu rywalizacji, od ukształtowania terenu, przez grawitację, po kąśliwe komentarze wygłaszane przez czołgi.

Samo ustawienie parametrów siły i kąta strzału z głównego elementu zabawy w Scorched Earth stało się tylko jednym z wielu czynników, które musi uwzględnić gracz. Na pierwszy plan wysuwa się aspekt ekonomiczny i odpowiedni dobór broni, balansujący między tym, co umożliwi eliminację przeciwników, a tym, co będzie chronić własny czołg. Po raz pierwszy pojazdy można też przesuwać po planszy (pod warunkiem że zakupiło się odpowiednią ilość paliwa), by np. skryć się przed ostrzałem w jakimś bezpiecznym zakątku ekranu.

Battle royale z czołgami

Oczywiście Scorched Earth rozkwitało w trybie multiplayer, gdy przy jednym ekranie i jednej myszy tłoczyło się nawet 10 czołgowych artylerzystów. W Polsce osobliwą popularność gra zdobywała na lekcjach informatyki, w czym pomagały niewielkie wymagania sprzętowe – szkolne pecety raczej nie potrafiły uciągnąć mocniejszych programów. Nerwowe oczekiwanie na salwę rywala, okrzyki radości po trafieniu w czołg, który chwilę wcześniej po celowaniu w nas haniebnie chybił, zawiązywane i zrywane ad hoc sojusze – to było battle royale na miarę naszych czasów i możliwości.

Nie tylko my tak mieliśmy. W jednym z wywiadów Hicken wspominał, że za większość nowych pomysłów w jego grze odpowiadają koledzy-studenci, którzy zainstalowali wczesne wersje Scorched Earth w akademikach i spędzając przy nim długie godziny, przekazywali autorowi swoje sugestie, co jeszcze można dodać lub udoskonalić w programie.

SCORCHED EARTH Z TEKSTURAMI

Ostatnią – oznaczoną numerem 1.5 i zawierającą zeskanowane tekstury gór – wersję programu Hicken opublikował w 1995 r.

PODSUMOWANIE: Scorched Earth to artyleria marzeń, która nawet dziś pokazuje potencjał tkwiący w multiplayerze w trybie offline. Wtedy wydawało nam się, że autor doprowadził gatunek do ściany i nic więcej nie da się tu wymyślić. Chwilę później pojawiły się Wormsy i okazało się, że w tym gatunku kryją się jeszcze duże rezerwy miodności. Ale to już oczywiście zupełnie inna historia. Bartłomiej Kluska

INFO

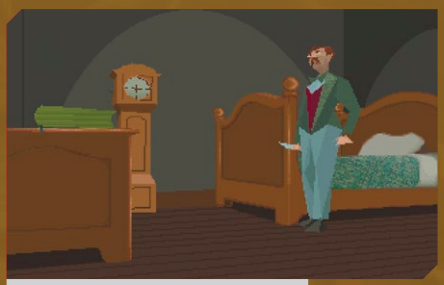
Wydawca/Deweloper: **Wendell Hicken**
Rok: **1991**
Sprzęt: **286/VGA**
Zalety: **wątki ekonomiczne, nowe pomysły, niskie wymagania sprzętowe, multiplayer, shareware**
Wady: **na dłuższą metę – powtarzalność rozgrywki**

OCENA: **80%**

Alone in the Dark

C:\> Ojcami survival horrorów nie byli Japończycy, ale Francuzi z Infogrames. Alone in the Dark stanowił podwaliny pod nowy subgatunek gier.

W recenzji (i opisie) Alone in the Dark w drugim numerze „Secret Service" magazyn określił ten tytuł grą typu „animated adventure z wieloma epizodami zręcznościowymi". Brzmi zabawnie, ale zdanie później autor słusznie zauważył, że „nie ma właściwie nazwy dla tego typu gry, gdyż jest ona pierwsza w swoim rodzaju". Francuzi z Infogrames rzeczywiście stworzyli coś wyjątkowego.


Edwardzie, to nie czas na sen – trzeba walczyć!

Takie ujęcie kamery przez lata było symbolem horrorów.

Narodziny horroru

Alone in the Dark początkowo powstawał na licencji fabularnej gry RPG Zew Cthulhu, ale Frédérick Raynal, reżyser i główny programista kultowej pozycji, chciał stworzyć innowacyjny horror korzystający z polygonalnej grafiki 3D. Inni w firmie mówili, że to niemożliwe, ale on udowodnił, że ówczesny PC był w stanie pociągnąć taki projekt. Kluczem do rozwiązania technologicznego wyzwania okazało się połączenie trójwymiarowych modeli postaci z dwuwymiarowym środowiskiem (ręcznie rysowane tła). Dzięki odpowiedniej wizji artystycznej udało się to zrealizować.

Przykład duchowych uniesień w tańcu.

Lata 20., posiadłość gdzieś w Luizjanie, prywatny detektyw lub dzielna kobieta (gracz wybierał, nie miało to wpływu na rozgrywkę) i zagadka tajemniczego samobójstwa. Klasyczny wstęp, niczym z utworów H.P. Lovecrafta, chociaż – jak przyznał reżyser – jeszcze większą inspiracją dla niego były filmy z zombie George'a Romero i horrory mistrza Dario Argento. Od pierwszych chwil gracz wiedział, że coś go obserwuje, a decyzja o śledzeniu rozgrywki za pomocą kamer ustawionych w konkretnych miejscach tylko pogłębiała uczucie paranoi. Ten patent był kopiowany przez twórców gier w kolejnych latach. Ale to niejedyny element, jaki zapożyczono od Infogrames. Poruszająca się po posiadłości postać musiała walczyć ze stworami, głównie za pomocą nóg, rąk i szpady, bo chociaż mogliśmy znaleźć broń palną, amunicji do niej było jak na lekarstwo. System zarządzania ekwipunkiem wymagał żonglowania przedmiotami zależnie od ich wagi – łatwo było zostawić potrzebny przedmiot, aby zabrać ze sobą coś zbytecznego. Te trzy elementy (kamera, walka, ekwipunek), wraz z rozwiązaniami takimi jak poznawanie fabuły poprzez czytanie znalezionych notatek, stały się filarami survival horrorów w kolejnych latach.

SWĄD CTHULHU

Właściciel praw do fabularnej gry RPG Zew Cthulhu był tak bardzo niezadowolony z tego, czym stało się Alone in the Dark, że cofnął Infogrames licencję. Jego zdaniem całość nie oddawała ducha twórczości H.P. Lovecrafta, a zabawa była zbyt uproszczona w stosunku do oryginalnego systemu.

Sam kontra ciemność

Pierwsze odpalenie Alone in the Dark w 1992 r. było religijnym przeżyciem. Ani Amiga, ani dostępne wtedy na rynku konsole nie były w stanie dać graczom takiego doznania. Można było poczuć się jak w filmie. Atmosferę potęgował fakt, że gra była nieliniowa – względnie szybko odblokowaliśmy dostęp do całej górnej części posiadłości, zaczynając, metodą prób i błędów, poznawać jej kolejne tajemnice. Nie każdego wroga dało się pokonać siłą, przez co nie obyło się bez nagłych zgonów, ale autorzy musieli jakoś przedłużyć zabawę (tytuł można skończyć w godzinę, jeśli znamy go na pamięć). Nie sposób zapomnieć tych wszystkich momentów, kiedy nagle zza kadru wyskakiwał na nas potwór, a gracz próbował odwrócić bohatera wystarczająco szybko, aby zadać cios. Z dzisiejszego punktu widzenia niektóre monstra wyglądały jak z kreskówki, sterowanie bywało koszmarne, walka chaotyczna, a system zarządzania ekwipunkiem niewygodny. Taka była cena bycia pierwszym na rynku.

PODSUMOWANIE: Pierwotnie gra miała nosić tytuł In the Dark, ale dorzucenie „Alone" doskonale oddaje uczucie, jakie towarzyszyło graczowi podczas zabawy. Alone in the Dark słusznie został zapamiętany jako pierwowzór survival horrorów i jeden z pierwszych tytułów pokazujących, że grafika 3D będzie rewolucją w branży gier. Dżujo

INFO

Wydawca/Deweloper: **Infogrames**
Rok: **1992**
Wymagania: **286/640 KB/Sound Blaster**
Zalety: **atmosfera, podwaliny survival horroru, grafika**
Wady: **sterowanie, niektóre walki, zarządzanie przedmiotami**

OCENA: **80%**

DARKSEED

C:\> Być może Dark Seed nie ma zadatków, aby trafić na listę najlepszych przygodówek point and click wszech czasów, ale jest wystarczająco unikatowy, aby zapaść w pamięć mimo licznych wad.

Mike Dawson, współwłaściciel prosperującej firmy reklamowej, postanowił zakupić dom z dala od wielkomiejskiego zgiełku, aby skupić się na swojej pasji – pisaniu. Nieruchomość była w wyjątkowo okazyjnej cenie, więc nie było się nad czym zastanawiać. Nastrój został zepsuty przez pierwszą noc spędzoną w posiadłości: Mike miał koszmar, w którym otworzono mu czaszkę i wszczepiono embrion. Poranek nie przyniósł ulgi, bo Mike obudził się z potwornym bólem głowy...

Piękne odludzie…

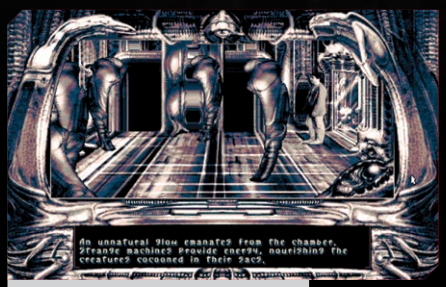
Celem gry jest rozwikłanie zagadki związanej z domem, okolicą i halucynacjami, które miewa Mike. W oczy od razu rzuca się realistyczna oprawa – bohater reprezentowany jest przez digitalizowany sprite, a dom i okolice przedstawiono z należytymi proporcjami, bez żadnych karykaturalnych wstawek znanych z bardziej kreskówkowych produkcji, jak np. Gobliiins.

W trakcie rozgrywki będziemy mieli okazję odwiedzić alternatywny wymiar (będący surrealistycznym odbiciem tego, co widzimy w naszym świecie), którego wygląd oparto na pracach H.R. Gigera. Producenci Dark Seed poświęcili długie godziny na negocjacje ze szwajcarskim artystą, który zgodził się, aby jego twórczość została wykorzystana w grze, ale pod jednym, dosyć oryginalnym warunkiem – całość musiała zostać zrealizowana w wyższej niż standardowa rozdzielczości, żeby uniknąć tego, co zwykliśmy nazywać pikselozą.

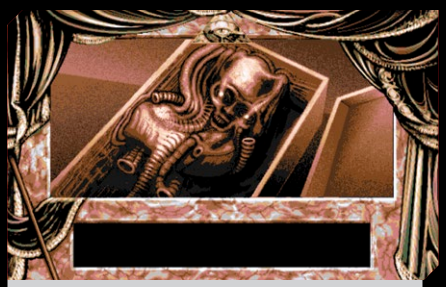
FIKCJA I RZECZYWISTOŚĆ

Mike Dawson to nie tylko imię głównego bohatera, ale również projektanta i producenta gry. Sprite Mike'a w grze również powstał na podstawie jego „prawdziwej wersji".

Salon w domu Mike'a Dawsona...



...i odpowiadające mu pomieszczenie z mrocznego świata.



Halucynacje Mike'a sprawiają, że nawet lalka znaleziona w paczce od listonosza prezentuje się osobliwie.

W związku z powyższym akcja Dark Seed wyświetlana jest w podwyższonej rozdzielczości 640 × 350 pikseli, ale chcąc pozostać w obrębie standardu VGA, twórcy musieli pójść na kompromis z paletą kolorów, których naraz wyświetlanych jest jedynie 16. Z ręką na sercu przyznaję Wam – to jest absolutnie najpiękniejsze wykorzystanie tak ubogiej palety, jakie widziałem w grach. Ludzie z Cyberdreams wykazali się tu niesamowitą kreatywnością, a gdy pokazali efekt swojej pracy Gigerowi, jego komentarz był krótki: „To jest piękne!".

…ale tylko dla orłów…

Pod względem rozgrywki Dark Seed nie różni się za bardzo od innych przedstawicieli gatunku, ale stanowi też jednocześnie krok wstecz względem tego, do czego przyzwyczaiło nas chociażby The Secret of Monkey Island. Gra absolutnie nie wybacza potknięć! Cała przygoda rozgrywa się w trzy dni i w każdym z nich trzeba wykonać określone zadania. Jeśli coś przegapimy, to często w nieodwracalny sposób zablokuje nam to progres (o czym oczywiście możemy się przekonać dłuższy czas po fakcie). Problem nie zawsze leży jedynie w skali dnia. Gra cechuje się wewnętrznie mierzonym upływem doby i w pewnych sytuacjach dosłownie musimy być we właściwym miejscu w konkretnym czasie. To wszystko powoduje, że albo powinniśmy nastawić się na ambitne i żmudne powtarzanie gry raz za razem, albo sięgniemy po solucję, co z kolei zabija zabawę.

Obrany przez twórców kierunek zapewne wynika z długości gry (robiąc wszystko, jak należy, skończymy całość w niecałe jedno popołudnie), ale moim zdaniem nie tędy droga.

PODSUMOWANIE: Powyższy akapit nie brzmi zachęcająco, ale gdy dawno temu grałem w Dark Seed pierwszy raz, to przyjemność czerpałem nie z poczynionego postępu w fabule, ale ze zwiedzania pieczołowicie przygotowanych lokacji. W dzisiejszych czasach zapewne nie zrobią już one takiego wrażenia, ale w latach 90. wystarczało mi to, aby cieszyć się grą jak symulatorem chodzenia. Na pewno warto spojrzeć na tytuł od tej strony, jeśli jesteście fanami Gigera. Patrol

INFO

Wydawca/Deweloper: **Cyberdreams**
Rok: **1992**
Sprzęt: **286/640 KB RAM/VGA**
Zalety: **atmosfera, umiejętne wykorzystanie ograniczonej palety kolorów, wkład H.R. Gigera w projekt**
Wady: **łatwo spowodować, że gra będzie niemożliwa do ukończenia**
OCENA: **65%**

Skręciliśmy w złą uliczkę...

Darklands™

A droga wiedzie w przód i w przód...

Flensburg czeka na odkrywców.

C:\>_ Dawno, dawno temu, kiedy komputerowe gry RPG można było robić tylko w konwencji fantasy (albo ewentualnie SF, jeśli ktoś się bardzo uparł), zatrudniony w firmie MicroProse projektant Arnold Hendrick wpadł na wspaniały pomysł. Po co komu Zapomniane Królestwa, jeśli można sobie poszaleć po Świętym Cesarstwie Rzymskim Narodu Niemieckiego w XV w.?

Wyruszamy więc w podróż, zaczynając w gospodzie w jednym z miast na terenie rozciągającym się od Aachen do Torunia. Wszystko rozpoczyna się od tekstowego opisu i menu wyboru. Możemy iść na targ, żeby posłuchać ploteczek, albo podłapać misję od Hanzy czy przedstawicieli rodu Medyceuszów. Możemy również wybrać się do kościoła, na mszę lub do spowiedzi, albo do klasztoru, żeby poznać nowych świętych, do których można się pomodlić w trudnych sytuacjach. Jest też opcja dokształcania w trudnych sztukach pisania, czytania i władania łaciną. Możemy również wyjść przez bramę miejską i zobaczyć, co się dzieje na świecie.

PRYMA I NIESZPORY

W średniowiecznym świecie Darklands religia pełni na tyle ważną rolę, że pory dnia nie są tu opisywane za pomocą zegara, tylko poprzez godziny kanoniczne. Pamiętajcie, żeby wstawać w okolicach prymy, grać na kompie do nieszporów, a w porze komplety leżeć już grzecznie na sienniku!

Po gościńcach i bezdrożach

Wtedy poruszamy się już po porządnej mapie, odkrywając kolejne lokacje. Czekają na nas miasta, wioski, tajemnicze jaskinie, fortece raubritterów... Przedzierając się przez las, możemy się natknąć na niebezpieczne zwierzęta albo coś gorszego – postaci i potwory z regionalnych legend, które w tej wersji średniowiecznych Niemiec stają się rzeczywistością. Sposobem na te problemy często jest walka. W Darklands funkcjonuje system działający w czasie rzeczywistym z opcją pauzy – trochę jak pół dekady później w Baldur's Gate. Starcia nie są zbyt skomplikowane, bo walczący po prostu prędzej czy później zbijają się w grupki okładające się mieczami czy morgenszternami, ale zdarzają się ważne decyzje, np. kiedy trzeba wybrać, gdzie i którą śmiercionośną fiolką rzuci nasz alchemik, żeby otruć lub podpalić atakującego właśnie dzika lub zbója. Czasem walki można w ogóle uniknąć, na przykład dzięki charyzmie i wykształceniu konkretnej postaci albo dzięki modlitwie do świętego – skuteczniejszej, jeśli nasza drużyna jest odpowiednio pobożna, a do tego modlimy się w dzień kościelnego wspomnienia danego świętego. Zdarzają się wtedy prawdziwe cuda.

Role-playing pełną gębą

W Darklands istnieje coś na kształt głównego wątku fabularnego prowadzącego do konfrontacji z Okropnym i Wielkim Złem, ale jest on na tyle szkicowy, że można go w ogóle nie zauważyć, a po jego zakończeniu gra będzie toczyć się dalej. Podobnie jak Pirates!, Darklands to raczej gra o zanurzeniu w konkretnym świecie i robieniu tego, co się komu podoba, niż spójna, wciągająca opowieść. Dobrze udało się tu pokazać świat, w którym ludzie działali i myśleli nieco inaczej niż dzisiaj, dlatego wciąż kusi, żeby skupiać się nie na mechanice i ekonomii świata gry, tylko na mentalności i wyborach naszych postaci. No cóż, ponoć na tym polegają gry role-playing...

PODSUMOWANIE: Darklands stanowczo nie jest grą doskonałą. Aktywności, którymi można się zajmować, stają się na dłuższą metę trochę powtarzalne, a system walki nie daje pola do taktycznych popisów. Oprawa audiowizualna nie robiła wielkiego wrażenia już w momencie wydania – w roku 1992 (jednym z najlepszych w historii komputerowych RPG-ów!) wyszły też przecież Ultima Underworld i Ultima VII, Ishar czy Wizardry VII. Jednak do dziś powstało niewiele gier, które umożliwiają tak głębokie wejście w opisywaną epokę. Atmosferę Darklands da się porównać chyba tylko do młodszego o ćwierć wieku Kingdom Come: Deliverance. Paweł Schreiber

INFO

Wydawca/Deweloper: **MicroProse/MPS Labs**
Rok: **1992**
Sprzęt: **286/1 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **atmosfera średniowiecznych Niemiec, odgrywanie ról, Toruń i Bydgoszcz**
Wady: **grafika niezbyt dobrze się zestarzała, monotonia, system walki**
OCENA: **72%**

DUNE

C:\> Gra, której nie da się przypisać do pojedynczego gatunku – to zbiór elementów przygodówki, strategii i prymitywnego symulatora. Dodajmy do tego dobrą oprawę graficzną, klimatyczną muzykę i mamy przepis na hit.

Przypuszczam, że nazwisko Franka Herberta nie jest obce czytelnikom. To on właśnie wykreował fantastyczny świat, w którym technika łączy się z umiejętnościami parapsychologicznymi. Najpierw były książki, potem film nieodżałowanego Davida Lyncha (nie każdemu się podobał, ale mnie tak), aż wreszcie postanowiono, by z tym światem zapoznali się także ludzie grający w gry wideo. Tego trudu podjęła się francuska firma Cryo Interactive, która potem miała na koncie wiele bardzo dobrych tytułów.

Jak zostałem Paulem Atrydą

W grze wcielamy się w Paula Atrydę, który wraz z rodziną dopiero co przybył na pustynną planetę Arrakis. Jest ona cała pokryta piaskiem, praktycznie pozbawiona wody. Planeta jest źródłem tzw. przyprawy – substancji psychoaktywnej niezbędnej nawigatorom kosmicznym, umożliwiającej przewidywanie kursu statków międzygwiezdnych. Paul jest przedstawicielem arystokratycznego rodu Atrydów, któremu imperator Padyszach Szaddam IV polecił objąć planetę we władanie. Na Arrakis nie są sami: jest też ich wróg, baron Vladimir Harkonnen oraz rdzenna ludność – Fremeni, doskonale przystosowany do życia w pustynnych warunkach lud koczowniczy.

Dune to przede wszystkim przygodówka, którą oglądamy z perspektywy oczu Paula. Na początku poruszamy się głównie po pałacu, rozmawiamy z ludźmi (członkami naszej rodziny oraz doradcami) i odkrywamy jego sekrety. Piesza wyprawa na pustynię na tym etapie skończy się raczej tragicznie.

Przeloty nad wydmami są jedną z najbardziej malowniczych części rozgrywki.

Spotkania z Harkonnenami to nieustanne potyczki o kolejne sicze.

Ornitopterem do siczy

Obok pałacu stoi za to ornitopter, którym można się wybierać na loty zwiadowcze. Przeloty to pseudosymulator lotu, w którym możemy sterować ornitopterem. Głównym zadaniem Paula jest dbanie o to, by wydobywano przyprawę, trzeba więc najpierw zwerbować ludzi. Jeżeli w ornitopterze będzie druga osoba, wspomoże nas w wyszukiwaniu siczy zamieszkanych przez Fremenów. W miarę rozwoju fabuły okaże się, że konieczne będzie szkolenie sojuszników do walki, bo baron Harkonnen wcale nie zamierza nam ułatwiać życia i sukcesywnie atakuje nasze włości, przejmując je. My również będziemy musieli atakować forty wroga, nie tylko odbijając zdobycze przeciwnika. Wciąż trzeba też pamiętać, by zapewnić stały dopływ przyprawy, bo Padyszach Szaddam IV nie przysłał nas tu na wakacje. Jeżeli zaczniemy się spóźniać, to jego reakcję łatwo przewidzieć.

Ponadto możemy się zacząć bawić w ekologa, bo na tej suchej jak wiór planecie jest też ukryta woda i można ją wykorzystać do tego, by przekształcić pustynię w miejsce pełne roślinności. Spowoduje to też zachwianie równowagi ekonomicznej Arrakis, ponieważ woda niszczy przyprawę. Jednak nie to jest najważniejszym celem gry: musimy ostatecznie pokonać barona Harkonnena i zdobyć władzę nie tylko na Arrakis, a jedynym sposobem jest zaatakować i przejąć jego główną siedzibę. Droga do tego jest długa, ale to możliwe!

PODSUMOWANIE: Dune to gra nietypowa, powiedziałbym bardzo francuska. Oryginalny konglomerat kilku różnych gatunków, w ładnej oprawie wizualnej nawiązującej do filmu Lyncha. Do tego w czasie rozgrywki słuchamy cudownych kompozycji. Fabuła jest liniowa, ale dobrze skonstruowana i nieraz będzie zaskakiwać. Rozmowy z postaciami pozwalają popchnąć bieg wydarzeń. Sam finał też jest zaskakujący i zapada w pamięć. Musimy także wytężyć mózgownicę (wątek strategiczny). Naprawdę warto sięgnąć po ten tytuł. Osh

FILM NA CD

W wydaniu CD w grze zawarto nawet fragmenty z filmu, które możemy obejrzeć. Ich jakość nie jest najwyższa, ale to dodatkowa atrakcja, która była możliwa dzięki wydaniu tej pozycji na płycie. Pierwotnie Dune ukazała się na dyskietkach zarówno na PC, jak i Amidze. Była też wersja na konsolę Sega CD.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Virgin Games /Cryo Interactive**
Rok: **1992**
Sprzęt: **286/640 KB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **grafika, muzyka, fabuła**
Wady: **ja nie widzę**

OCENA: **85%**

FLASHBACK

Gra prezentowała się wspaniale jak na swoje czasy.

Intro, dzięki świetnym animacjom, dobrze wprowadzało w rozgrywkę.

C:\> Na długie lata, zanim mierzyliśmy się z bugami znanymi z Cyberpunka 2077, pojawił się inny, nie mniej kultowy tytuł w podobnych klimatach. Mowa o Flashbacku, który w 1992 r. nieźle namieszał, oferując świetną fabułę i doskonałą oprawę.

Produkcja ta na zawsze zapisała się złotymi zgłoskami w historii gier. Oto bowiem otrzymaliśmy tytuł, który – jeśli uznać go za platformówkę – wynosił ten gatunek na zupełnie nieznane dotąd wyżyny. Wcielamy się tu bowiem w bohatera znacznie ciekawszego od Mario czy Sonica, a mianowicie w agenta Conrada B. Harta, który traci pamięć i budzi się w dżungli na Tytanie, księżycu Saturna. Okazuje się również, że jesteśmy wrogiem numer jeden dla jego mieszkańców, o ile za takowych uznamy różnej maści cyborgi i drony bojowe.

Pixar swoich czasów

Choć dystopijny klimat rodem z „Blade Runnera" wylewa się z ekranu, to nie sama historia i mroczne motywy stanowią o wyborności tejże produkcji. Na pierwszy plan wysuwają się bowiem animacje, które powodowały u każdego ówczesnego gracza opad kopary. OK, znaliśmy to nieco z Another World czy Prince of Persia, gdzie zachowania protagonistów również prezentowały się nad wyraz atrakcyjnie, ale w przypadku tej pierwszej bazowały na grafice wektorowej, a w drugiej charakteryzowały się licznymi ograniczeniami. Flashback oferował bogactwo interakcji i ruchów, a także więcej płynności i ładniejsze przejścia między animacjami. Dzięki temu poczynania głównego bohatera sprawiały wrażenie naturalnych.

Tytuł charakteryzował się także zróżnicowaniem rozgrywki. Mieliśmy tu bowiem liczne zadania logiczne, interakcje z otoczeniem, trzeba było hakować terminale, zbierać karty dostępu i często kombinować. Były także sporadyczne dialogi rozwijające fabułę, a nawet przyjmowanie zadań od NPC-ów, dzięki którym można było zarobić nieco mamony. Choć górnolotnie i może na wyrost to brzmi, sprawiało to, że momentami platformówka ta flirtowała z gatunkiem RPG.

Nie było tu też tępego naparzania w klawisze. Mieliśmy wprawdzie pistolet z nieograniczoną ilością amunicji, ale twórcy wymuszali na nas taktyczne podejście do walki, gdzie robienie uników i wykorzystywanie osłon miało w potyczkach niebagatelne znaczenie. Ograniczeniem było także to, że nasza postać nie mogła biegać, trzymając gnata w ręce, zatem próżno tutaj szukać dynamiki znanej z klasycznych produkcji tego gatunku. Ta pozycja zresztą błędów nie wybaczała.

Jedna z najtrudniejszych gier wszech czasów

Dystopijny świat Flashbacka był fascynujący i rozciągał się na siedem zróżnicowanych poziomów, zaczynając od wspomnianej dżungli, poprzez pełne neonów miasto, a na kosmicznych konstrukcjach kończąc. Przeciwnicy polujący na Conrada byli często uzbrojeni po zęby i stanowili nie lada wyzwanie. Od strażników patrolujących ulice po łowców nagród, którzy (by za dużo nie spoilerować) w końcu nas dopadali, a nie zapominajmy o zaawansowanych maszynach czy samych kosmitach, którzy jako Morphowie przyjmowali ludzką postać.

Gracz, prócz swojej zręczności i pistoletu, mógł także korzystać z wymagającej ładowania osłony energetycznej i materiałów wybuchowych (stosowanych głównie do niszczenia różnej maści przeszkód, takich jak drzwi czy blokady).

PODSUMOWANIE: Pomimo niskiej rozdzielczości była to jedna z najlepiej wyglądających gier w tamtym okresie, ale też pierońsko trudna i nawet dziś stanowi nie lada wyzwanie, a dla niedzielnych graczy może to być tytuł nie do przejścia. Ural

PODOBIEŃSTWA

Zarówno Flashback, jak i Another World zostały stworzone w Delphine Software. Nad oblema grami pracowali jednak inni twórcy – Another World było dziełem Érica Chahiego, zaś za Flashbackiem stał Paul Cuisset. Czy to faktycznie przypadek, że obie produkcje charakteryzowały się podobnym podejściem do rozgrywki? Cóż, pozostaje nam wierzyć chłopakom na słowo.

INFO

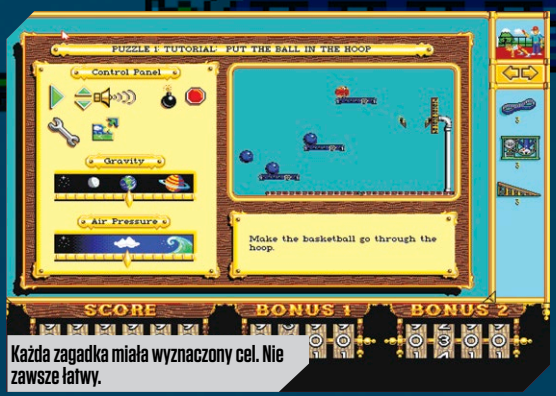
Wydawca/Deweloper: **Delphine Software**
Rok: **1992**
Sprzęt: **286/640 KB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **cyberpunkowy klimat i świetna fabuła, doskonałe animacje, zróżnicowana rozgrywka**
Wady: **frustrująco trudna**

OCENA: **85%**

THE INCREDIBLE MACHINE

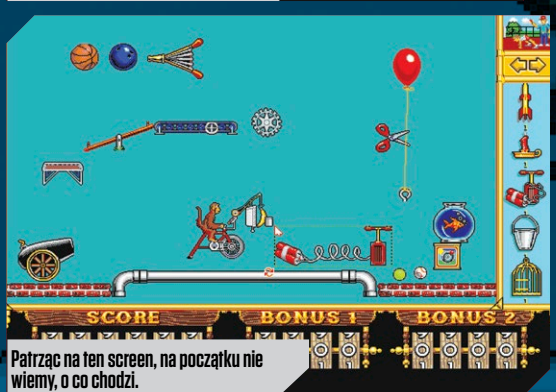
C:\> Ile gadżetów potrzeba do włączenia żarówki? W The Incredible Machine lepiej nie było zadawać tego pytania wywodzącego się z dowcipu, bo mogliśmy spędzić pół wieczoru, szukając odpowiedzi.

Wiadomo, że szkolne pracownie informatyczne i kółka komputerowe w domach kultury początków lat 90. umożliwiały zabawę grami. Gra jednak musiała mieć jakiś walor edukacyjny. The Incredible Machine bez wątpienia wpisywała się w ten schemat, będąc pozycją logiczną, zmuszającą do myślenia w niekonwencjonalny sposób, wykorzystującą prawa fizyki i mechaniki. Gdy ktoś chciał komuś wtedy pokazać, że gry uczą i bawią, odpalał opisywany tytuł.



Każda zagadka miała wyznaczony cel. Nie zawsze łatwy.

Pierwsze zadanie – co zrobić, aby piłka trafiła do kosza?



Patrząc na ten screen, na początku nie wiemy, o co chodzi.

Maszyna Rube'a Goldberga

Jeśli kiedykolwiek widzieliście film lub animację, w której ktoś za pomocą przesadnie skomplikowanej maszyny próbuje zrobić jakąś prostą czynność (np. zapalić światło), to mieliście przed sobą coś nazywanego maszyną Rube'a Goldberga, na cześć rysownika, który lubił tworzyć na ekranie takie konstrukcje. The Incredible Machine było bezpośrednio zainspirowane właśnie takimi pomysłami.

W IE gracz stawał się konstruktorem, przed którym postawiono pozornie proste zadanie, np. rozbić wszystkie balony, wbić piłkę do kosza czy nakarmić zwierzaka. Aby tego dokonać, musieliśmy wykorzystać z góry narzucony zestaw przedmiotów (czego tam nie było: świece, przekładnie, paski transmisyjne, wentylatory, rewolwery) lub innych żywych dodatków, jak chociażby kot, myszka, chomik. Misją gracza było wykorzystanie posiadanego sprzętu w taki sposób, aby po naciśnięciu Start cała maszyna godna Goldberga zaczęła działać zgodnie z planem i wykonała zleconą czynność. I tak przez kolejne poziomy. Dodatkowo, aby podkręcić poziom trudności, niektóre zagadki miały inną grawitację lub ciśnienie powietrza niż ziemskie.

Fizyka dla (nie)opornych

Gra studia Dynamix w żadnym stopniu nie była prosta, ale jej ogólne zasady i cel były łatwe do zrozumienia (jedyną barierą mógł być wtedy język angielski i opis zadania). Wyzwaniem było opracowanie działającej konstrukcji i rozszyfrowanie, jak działają dostępne gadżety i inne dodatki. Na szczęście sterowanie myszką zostało opracowane w mistrzowski i intuicyjny sposób – do tego stopnia, że w IE gra się nieźle i dzisiaj (sprawdziłem). Zabawa była o tyle miodna, że większość poziomów mogliśmy przejść na różne sposoby. Oprócz trybu opartego na zaliczaniu konkretnych wyzwań można było odpalić opcję swobodnego budowania i oddać się projektowaniu dziwnych konstrukcji bez ograniczeń narzuconych przez twórców. To sprawiło, że do The Incredible Machine można było wracać wielokrotnie.

Ponieważ „Niesamowita maszyna" okazała się sukcesem, nie obyło się bez dodatkowych poziomów, a potem kontynuacji, ale autorzy postanowili pójść również w kierunku swojej pierwotnej inspiracji, czyli zwariowanych filmów animowanych, tworząc Sid & Al's Incredible Toons, wersję The Incredible Machine, w której pierwsze skrzypce grają kot i mysz przypominający Toma i Jerry'ego, a zagadki opierają się w dużej mierze na interakcjach pomiędzy tymi dwoma zwierzakami.

GHOSTS 'N MACHINES

Capcom w Japonii zaprojektował i wydał na PlayStation i Saturna specjalną wersję Incredible Toons, w której wszystkie postaci i maszyny pochodziły z gry Ghosts 'n Goblins. Efekt końcowy okazał się przeciętny.

PODSUMOWANIE: Jeśli mielibyśmy stworzyć listę gier z początków lat 90., które niesłusznie zostały trochę zapomniane, to The Incredible Machine znalazłoby się w pierwszej piątce. Bez wątpienia wśród recenzowanych w „PC Extreme" tytułów to jeden z tych, do których warto powrócić. Dżujo

INFO

Wydawca/Deweloper: **Sierra On-Line/Dynamix**
Rok: **1992**
Sprzęt: **286/640 KB RAM/VGA**
Zalety: **szalone zagadki, dziwne pomysły i masa regrywalności**
Wady: **niektóre rozwiązania bywały dość absurdalne**

OCENA: **89%**

BARGON ATTACK

Zaplecze pewnego paryskiego baru, które już za chwilę zamieni się w pole bitwy na bile, klucze, puchary i sufitowy wentylator.

PC 256

Coktel serwował swoje przygodówki posiadaczom Amig, Atari ST i PC, dwie pierwsze maszyny dostały wersje 16-kolorowe, PC – wariant zrealizowany w 16 oraz przekolorowany na 256 barw (no dobrze, z reguły jest to 150–160 kolorów). Różnie wyglądają także intra do gry w wersjach na PC VGA oraz na pozostałych platformach.

C:\> Bohater francuskiej miniserii komiksowej, zilustrowany w formie przygodówki point and click? To ciekawy przykład z francuskiego rynku, gdzie bracia Claude i Serge Marcowie oraz Rachid Chebli przyszli do studia Coktel Vision z propozycją stworzenia gry na podstawie ich pomysłów, publikowanych w magazynie komputerowym „Micro News". Pomysł chwycił i tak Bargon Attack z kart periodyku przewędrował na ekrany komputerów.

Dla Rachida „Rasheeda" Chebliego to niejedyna praca związana z przygodówkami – narysował także niezwykłą, magiczną podróż w Ween – The Prophecy oraz odpowiadał za oprawę graficzną thrillera erotycznego Fascination. A my kojarzymy przecież francuskiego Coktela głównie z serią Gobliiins...

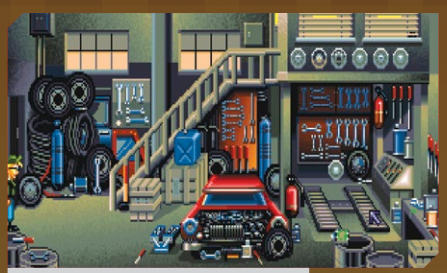
Ratujemy świat. Znowu!

W Bargon Attack opowieść zaczyna się od zinfiltrowania ludzkiej cywilizacji za pomocą gry pod tym samym tytułem. Po nieźle zakręconym intrze (z maleńkimi sekwencjami FMV i lektorem w wersji PC/VGA) lądujemy przed wejściem do metra, gdzie jakiś zamaskowany gość rozdaje ulotki (Zjednoczony Kościół Kosmicznego Partnerstwa?). Kiczowata, pełna kolorów oprawa graficzna dobrze pasuje do fabuły, w której dzieciak na skuterze (z walkmanem), z planszy na planszę, odkrywa, że na świecie trwa już inwazja Bargonianów, a dziwne zdarzenia i zaginięcia wcale nie są przypadkowe. Zaskakujące, ale ludzie wokół zdają się tym nie przejmować.

Mechanika rozgrywki jest niemal typowa dla point and clicków – połącz kropki (znaczy się przedmioty), zbierz zasoby, użyj jednego elementu na drugim. Sporo tu jednak hardkorowego polowania na piksele (pamiętacie Future Wars i bezpiecznik?), niekoniecznie zdroworozsądkowych rozwiązań, no i zgonów (pozdrowienia dla Sierry, to oni to wymyślili). Giniemy często i to nie bez powodów – głównie za sprawą bliskich spotkań z niezamaskowanymi oraz ukrywającymi się Bargonianiami. Przyjdzie jednak czas zapłaty, gdy wrzucimy do spluwy odpowiedni program.

Historyjka z komputera

Wiele wskazuje na dodatkową metawarstwę opowieści, bo nawet gdy zginiemy, wracamy do punktu wyjścia (w pewnym sensie Bargon Attack to komnatówka, ukończenie jednego z jednoekranowych etapów wrzuca nas w pętlę zagadnień kolejnego, z którym walczymy tak długo, aż przedostaniemy się do kolejnej planszy). Coś mi też podpowiada, że zamieszanie z intra nie jest przypadkowe, a wtręty programisty gry, gdy nasz bohater dostaje łomot, tylko świadczą o tym, że gramy w grę w grze. Mniejsza o to – sama radość z odkrywania właściwej drogi jest spora, bo i na jednym, maleńkim obrazku 320 × 200 pikseli udało się upchnąć całkiem sporo wyzwań, zadań, obiektów i animacji. Jeden wypad na tyły baru to kilkanaście animowanych sekwencji, zadań i zdarzeń. Dla miłośników przygodówek – jak znalazł. Zagadki nie są przesadnie trudne, czasem abstrakcyjne, ale z większości opresji po kilkudziesięciu, może kilkuset kliknięciach jakoś da się wybrnąć.



Warsztat samochodowy, który może skrywać wiele tajemnic, szczególnie że wszelkie tropy (ślady motocykli) prowadzą do tego jednego miejsca.

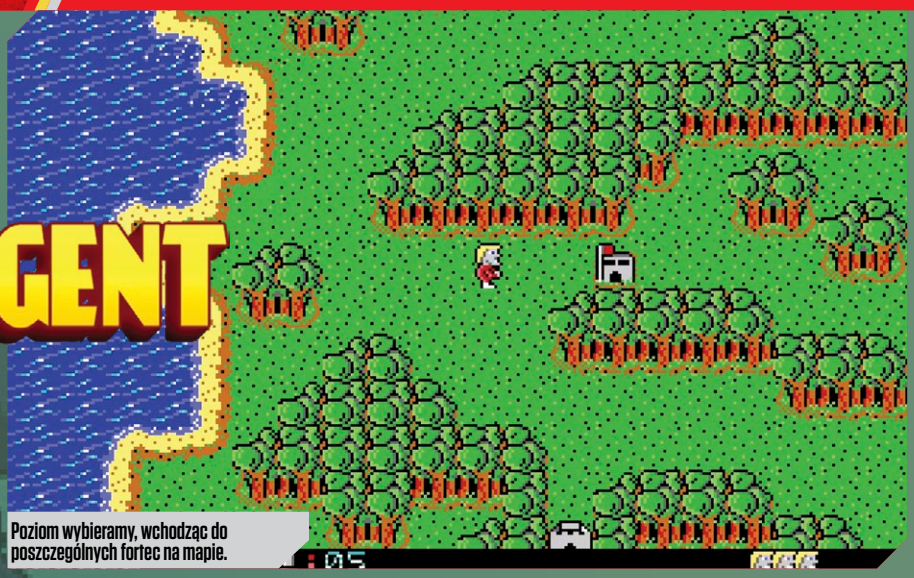
Oto, dokąd prowadzi zbytnia ciekawość. No to restartujemy planszę...

PODSUMOWANIE: Jak na dzisiejsze standardy Bargon Attack śmiało może konkurować z pixelartowymi produkcjami Wadjet Eye Games. Fabularnie i graficznie to wciąż jest przerysowany miszmasz historyjek o inwazji obcych, teorii spiskowych, zabarwiony młodzieńczą żądzą przygód z Kina Nowej Przygody. Trochę taki „The Goonies" w sosie sci-fi z domieszką „The X Files", zarazem po francusku kolorowy i smaczny jak świeżo upieczona bagietka, podana z deseczką aromatycznych serków. No i są kraby (w grze, nie na talerzu). VOyager

INFO

Wydawca/Deweloper: **Coktel Vision/Coktel Vision**
Rok: **1992**
Sprzęt: **286/512 KB RAM/Hercules**
Zalety: **świetna oprawa graficzna, zwariowane pomysły, dobra fabuła, zabawnie kiczowata**
Wady: **polowanie na piksele, częste zgony, nie zawsze logiczne zagadki**
OCENA: **70%**

SECRET AGENT



Poziom wybieramy, wchodząc do poszczególnych fortec na mapie.

C:\> W czasach, gdy agenci specjalni w grach nosili smokingi, mieli licencję na zabijanie i romansowali z każdą postacią kobiecą na ekranie, pojawił się on – Secret Agent skaczący po platformach, walczący z maszynami i rozbrajający satelity, a przy tym wyglądający jak obecny prezydent Stanów Zjednoczonych Ameryki.

Tak, mowa o bohaterze Secret Agent, jednej z tych DOS-owych perełek studia Apogee, która była jak paczka chipsów – może i niezbyt wyszukana i ambitna, ale trudno było się oderwać. To gra, w której możesz zapomnieć o futurystycznych gadżetach i ekskluzywnych samochodach. Tu dostajesz pistolet na kilka kulek i musisz polegać na swoim sprycie, refleksie i umiejętności wskakiwania na bardzo wąskie platformy.

Tajne przez poufne

Jako Agent 006½ (tak, to jest oficjalne imię naszego bohatera) zostajemy wysłani w teren, by pokrzyżować plany złowrogiej Terrorist Organization of World (T.O.W.). Brzmi jak coś poważnego? Oczywiście, że nie, gra to jedna wielka parodia. Naszym celem jest zniszczenie wrogich satelitów i zebranie tajnych dyskietek (tak, dyskietek – w latach 90. to był szczyt szpiegowskiej technologii). Po drodze musimy przechytrzyć strażników, zniszczyć kamery i unikać wszelkiej maści laserów, kolców i – co najgorsze – absurdalnie umiejscowionych platform. Secret Agent to klasyczna platformówka z widokiem z boku. Nasz bohater biega, skacze, strzela i rozwiązuje proste zagadki środowiskowe. Każdy poziom to swego rodzaju miniforteca pełna wrogów, pułapek i przełączników, które trzeba odpowiednio aktywować, by dostać się do kluczowych elementów misji. Do dyspozycji mamy skromny arsenał: pistolet o bardzo ograniczonej liczbie naboi. Nie znajdziemy tu rakiet czy granatów – Agent 006½ musi polegać głównie na swojej zwinności i sprycie. A skoro już o zwinności mowa, skakanie po platformach to test precyzji, bo jedno źle wymierzone odbicie i lądujesz na kolcach albo wpadasz wprost na laser. Dodatkowo nie wszystko jest tłem – nieraz gra zaskakuje, gdy wskoczymy przypadkiem gdzieś, gdzie nie pomyślelibyśmy, że to możliwe.

REMASTER HD

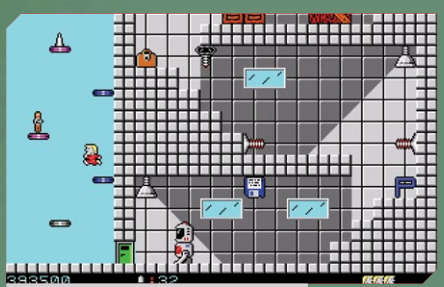
Gra otrzymała remake HD w 2021 r., w którym podkolorowano grafikę, poprawiono pomniejsze bolączki, wprowadzono system zapisu rozgrywki i muzykę. Dostępna na platformie Steam.

Bunkrów nie ma, ale są fortece

Pod względem wizualnym Secret Agent jest typowym przedstawicielem platformówek z wczesnych lat 90. – dużo jaskrawych kolorów, wyraźne kontury i kreskówkowi wrogowie. To proste, ale bardzo czytelne – dokładnie to, czego potrzebuje dobra platformówka. Dźwięk? No cóż, to AdLib i PC Speaker w najlepszym (lub najgorszym) wydaniu. Melodii nie ma, a efekty dźwiękowe to klasyczne popiskiwanie i buczenie – czyli wszystko, co powinien oferować solidny DOS-owy tytuł.

Secret Agent nie jest grą łatwą. Ograniczona liczba naboi, wredne pułapki i przeciwnicy, którzy zawsze wydają się być o krok przed Tobą, sprawiają, że tytuł ten stanowi wyzwanie. Każdy poziom wymaga strategii, a jedno złe posunięcie może oznaczać powtarzanie wszystkiego od nowa. Na szczęście zazwyczaj jesteśmy w stanie zobaczyć, co nas czeka i się na to przygotować.

Poziomy, choć surowe, są pomysłowe.



W wolnej chwili możemy ukraść z fortecy zegarki i galanterię.

PODSUMOWANIE: Secret Agent to jedna z tych gier, które idealnie oddają ducha lat 90. – prosta, wymagająca i pełna DOS-owego uroku. Choć dzisiaj może wydawać się archaiczna, wciąż dostarcza masę frajdy, zwłaszcza jeśli lubisz oldschoolowe platformówki z lekkim humorem i masą pułapek. Czy to najlepsza szpiegowska gra wszech czasów? Nigdy w życiu. Czy warto w nią zagrać? Jak najbardziej tak. Jeśli masz ochotę na klasyczną akcję w stylu Commander Keena, ale z większą dawką niebezpieczeństw – wskakuj w buty Agenta 006½. Azi

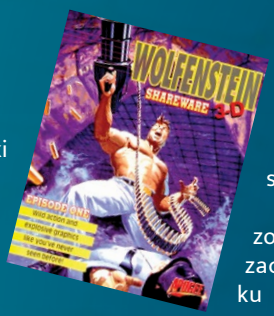
INFO

Wydawca/Deweloper: **Apogee Software**
Rok: **1992**
Sprzęt: **286/640 KB RAM/EGA, VGA/PC Speaker**
Zalety: **humor, rasowy platformer, urokliwa produkcja**
Wady: **mało urozmaiceń, stosunkowo krótka, dźwięk**

OCENA: **80%**

Taki widok w 1992 r. oznaczał początek ery FPS-ów.

Wolfenstein 3D



C:\> „Dziadek FPS-ów” – w taki sposób można określić przygody Williama „B.J.-a” Blazkowicza strzelającego do nazistów. Dzięki niemu z dnia na dzień PC stał się platformą do gier 3D.

Chodzenie na sobotnie kółko komputerowe do domu kultury miało swoje plusy – człowiek do dzisiaj pamięta DOS-ową komendę potrzebną do rozpakowania trzech pierwszych epizodów Wolfensteina 3D. Dyskietki z grą już nie mam, ale wspomnienia zostały.

„Obywatel Kane” gier FPS

Początek lat 90. był czasem innowatorów. Tom Hall, John Romero i John Carmack, po sukcesach serii Commander Keen, postanowili zacząć eksperymentować z grami 3D. Wykorzystujący w mistrzowski sposób ray casting (w skrócie: komputer obliczający tylko to, co widział gracz) silnik autorstwa Carmacka przetestowano podczas tworzenia Hovertank 3D i Catacomb 3D. Po tych grach panowie postanowili, że przyszła pora na coś bardziej brutalnego – Romero zasugerował wykupienie marki Castle Wolfenstein z lat 80. i zrobienie dynamicznej strzelanki, w której zabijamy nazistów. Pomysł spodobał się wszystkim.

Pół roku później świat zobaczył, jaki gatunek gier zacznie dominować na rynku i w zasadzie nigdy już nie opuści podium. Wolf 3D nie był pierwszą produkcją FPP, w której chodziliśmy po korytarzach i strzelaliśmy do przeciwników, ale był pierwszym tytułem, który zrobił to na takim poziomie. Trio twórców doskonale wiedziało, jak połączyć rewolucyjną technologię z doskonałym designem. To był historyczny moment ze sprzętowego punktu widzenia – bez wsparcia dla VGA nie można było zagrać w Wolfensteina 3D. Świat gier się zmieniał, a FPS-y miały teraz napędzać hardware'owy wyścig zbrojeń.

Narodziny nowego gatunku

Wersja shareware Wolfensteina 3D zawierała jeden epizod, a pierwsze pełne wydanie gry – trzy, zakończone walką z Adolfem H. w mechazbroi. Potem dodano jeszcze trzy epizody będące fabularnym prequelem. W sumie 60 etapów wypełnionych bieganiem, walką z czterema broniami (nóż, pistolet, karabin i działko obrotowe), zbieraniem skarbów, odkrywaniem sekretów i eliminowaniem hitlerowców w drodze do wielkiego bossa. Każdy epizod miał ukryty poziom, a jeden z bonusowych leveli był hołdem dla Pac-Mana (uciekaliśmy w nim przed duszkami). Nic dziwnego, bo twórcy otwarcie mówili o tym, że design etapów, na swój sposób, przypominał labirynt z hitu Namco. Projekty może w teorii były proste, ale w zamkach wypełnionych Niemcami można było się łatwo zgubić, szczególnie że wszystkie wyglądały podobnie.

Blazkowicz to nie Hans Kloss – on strzela, nie pyta.

Mechahitler kaput! Zabicie tego drania dawało satysfakcję.

Co ciekawe, oryginalna wersja Wolfensteina 3D nie miała trybu multiplayer – była to gra stworzona tylko dla pojedynczego gracza. Rzecz jasna nie przeszkodziło to jej w uzyskaniu statusu hitu. Ale o tym wszyscy wiemy. O wiele ciekawsze jest to, że dzięki pozycji id Software PC stał się nowoczesną platformą do gier, zostawiając w tyle Amigę i Atari ST, które nie mogły sobie wtedy poradzić z portem Wolfa 3D 1:1. Wcześniej granie na MS-DOS traktowano trochę jako dodatek do poważnych zastosowań komputera. Za sprawą „trzech tenorów” gier FPS okazało się, że PC jest w stanie dowieźć innowacyjną rozrywkę. Półtora roku później gra o nazwie Doom tylko potwierdziła tę tezę.

PODSUMOWANIE: Premiera Wolfensteina 3D była epokowym momentem w rozwoju nie tylko gier, ale też w ewolucji peceta jako platformy do grania. Wystarczyło kilkanaście dobrze zaprojektowanych poziomów i świetny gameplay, aby na zawsze zmienić branżę. Dżujo

WOLF UWIELBIANY NA... ATARI

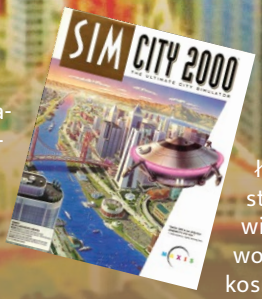
Najpierw świetny, oficjalny port hitu id Software na konsolę Jaguar (1994), później bardzo sprawnie zrobiony Wolfenstein 3d 0.8a beta (2005) na Atari STE w 28 kolorach. A na deser Project-M Nelsona Ramireza (2010) działający na... 8-bitowcu. Tak, atarowcy lubią Wolfa.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Apogee Software /id Software**
Rok: **1992**
Sprzęt: **286/640 KB**
Zalety: **mechanika gry, innowacje, zabijanie nazistów**
Wady: **mała różnorodność etapów, wrogów i broni**
OCENA: **80%**

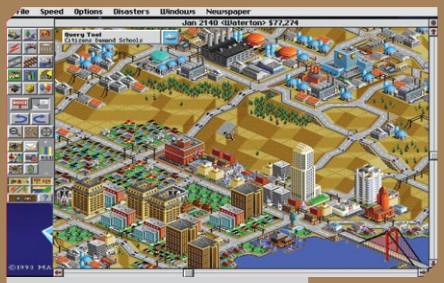
SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR



C:\> Po SimCity 2000 doskonale widać, jak wielki postęp technologiczny nastąpił w branży komputerowej w kilka lat. Sequel to produkcja wyraźnie z innej epoki, która nie jest już tak archaiczna, tylko obroniłaby się spokojnie nawet w obecnych czasach.

To była istna rewolucja w porównaniu do jedynki. W absolutnie każdym elemencie wskakiwaliśmy na wyższy poziom! Więcej detali? Checked! Budynki zyskały animacje, a auta nie wyglądały już jak zlepek kilku pikseli. Zróżnicowanie terenu? Bardzo proszę, SimCity 2000 wprowadziło widok izometryczny i pożegnało się z płaską mapą, oferując zgrabne pagórki i wgłębienia. Za mało Ci usług publicznych? A co Pan powiesz na więzienia, biblioteki, muzea, szkoły czy wodociągi? A może chcesz rozwijać miasto na dwóch brzegach rzeki? Przytrzymaj mi kufel – mosty (w tym kolejowe), tunele, a nawet metro!



Miasto było o wiele bardziej szczegółowe.

Musieliśmy dbać o zdecydowanie więcej parametrów.

Kiedy ekologia była ekologią

Tak, SimCity 2000 było grą znacznie bardziej kompletną, w której budowanie wymarzonego miasta smakowało jak dobrze doprawiony burger z masą składników, a nie suchy mielony kotlet z bemara, rzucony niezgrabnie na talerz. Nawet planeta mogła mniej płonąć, bo pojawiły się różne rodzaje elektrowni, w tym bardziej ekologiczne. Choć na początku rozwoju naszej metropolii mogliśmy stawiać na źródła węglowe lub gazowe, to potem nic nie stało na przeszkodzie, by inwestować w siłownie atomowe, wiatraki czy nawet elektrownie wodne albo... zasilane energią kosmiczną!

Mieszkańcy również zaczęli mieć znacznie większe wymagania niż w pierwszej części. Nagle zachciało im się dobrego zarządzania, bo jeśli miasto im się nie podobało, to mogli bezczelnie z niego uciec. W związku z tym spore znaczenie miało dbanie o ich komfort, bezpieczeństwo (zasięg działania policji, straży pożarnej, szpitali) oraz otoczenie, jak choćby parki czy dbałość o to, by nie stawiać strefy mieszkalnej naprzeciwko jakiejś huty oraz by dzieciaki miały blisko do szkoły. Ja bym wolał, by miały dalej, wówczas rodzice zyskaliby więcej czasu dla siebie i nim ich latorośl wróciłaby do domu, mogliby częściej pracować nad wzrostem populacji.

NASTĘPNY POZIOM – BUDOWANIE RELACJI!

W połowie lat 90. Will Wright, twórca SimCity, rozpoczął prace nad projektem Dollhouse Simulator, który początkowo nazwano SimPeople. Był to duchowy spadkobierca SimCity, ale zamiast budować miasta, gracz miał stawiać domy i kierować codziennym życiem ich mieszkańców. Tak narodziło się kultowe The Sims!

Las lśniących wieżowców

Od strony graficznej nawet nie ma co porównywać – to już inne czasy, a zatem istna rewolucja. Budynki były pełne małych, cieszących oko detali. Widać też wyraźnie, jak metropolia się rozrasta, czas idzie do przodu, małe sklepiki ustępują miejsca szklanym wieżowcom, po ulicach jeździ coraz więcej aut, a korki stają się codziennością, przez co musimy jakoś je rozładować, inwestując w komunikację miejską. Problemów było bez liku, a od czasu do czasu, tak jak w jedynce, trafiały się nam różnej maści kataklizmy i oczywiście Godzilli też nie zabrakło.

SimCity 2000 było zdecydowanie moją ulubioną odsłoną serii, grę instalowałem w różnych wersjach i zawsze się w niej zatracałem na dziesiątki godzin. Wprawdzie potem weszło 3D, ale... coś jest w tej dwuwymiarowej grafice, co chwyta nas za serducho i ma swój niepowtarzalny klimat, którego w trójwymiarze czasem nie da się już odnaleźć. Gra Maxis jest w mojej opinii tego przykładem, dusza tkwi tu w tych ręcznie dzierganych jak na drutach domkach, uliczkach, roślinkach, wszystko tu cieszyło oczy i było radośnie przyjemne. Gdyby ten tytuł wyszedł dopiero dziś, jako jedna z kolejnych wielu produkcji inspirowanych retro, to i tak z miejsca stałaby się hitem, powiadam Wam!

PODSUMOWANIE: Dla mnie to najlepsze SimCity w historii, które znalazło idealny balans pomiędzy frajdą budowania miasta i zarządzaniem nim, a do tego cieszyło oko pikselową, pełną detali grafiką. Ural

INFO

Wydawca/Deweloper: **Maxis**
Rok: **1993**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **lepsza grafika, większy zasób możliwości, bardziej realistyczna od jedynki**
Wady: **brak**

OCENA: **97%**

DOOM

Przeładowanie strzelby w Doomie jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych animacji w historii gatunku FPS.

C:\> Dziwnie się czuję, pisząc ten tekst. Oto bowiem mam napisać coś o tytule, który został już opisany na wszystkie możliwe sposoby. Doom nie jest jedynie grą. Jest fenomenem i podkreślam tu słowo „jest", a nie „był".

Ta historia w masowej świadomości graczy zaczęła się 10 grudnia 1993 r., wraz z udostępnieniem wersji shareware na uniwersyteckim serwerze FTP, i toczy się nieprzerwanie do dziś. Czym więc Doom zasłużył sobie na taką renomę?

Misja na Marsa

Na fabułę gry szkoda marnować miejsca, bo nie ma ona większego znaczenia. Jako bezimienny żołnierz trafiamy na początku do kompleksu badawczego na Fobosie (księżyc Marsa), który padł ofiarą inwazji z innego wymiaru po nieudanym eksperymencie z teleportacją. Staramy się oczywiście tę inwazję odeprzeć.

Doom jest strzelanką z perspektywy pierwszej osoby, która wniosła do swojego podwórka tyle nowości, że często uważa się ją (mylnie) za pioniera gatunku. Bajery takie jak w pełni teksturowane otoczenie, zmienny poziom oświetlenia konkretnych powierzchni czy możliwość łączenia ścian pod innymi kątami niż prosty (jedno z ograniczeń w podobnych grach tamtych czasów) podsumować można tak: twórcy poziomów dostali wachlarz praktycznie nieskrępowanych możliwości, aby przełożyć swoją wyobraźnię na bajty układające się w labirynty. Największym ograniczeniem Dooma był brak możliwości budowania pięter, rozumianych jako pokój nad pokojem, ale i to nie przeszkodziło w powstaniu konstrukcji, które poziomem skomplikowania potrafią zawstydzić niejeden dzisiejszy tytuł.

„Są strzelby i są demony"

Tych właśnie słów użył kiedyś John Carmack (główny programista gry), zwięźle podsumowując, o czym w sumie jest Doom. Demony nie są tu żadną metaforą, ponieważ nasz bohater zmaga się ze sługusami piekła. Na ich różnorodność narzekać nie można: na początku spotkamy naszych byłych towarzyszy broni, ale opętanych przez moce zła. Później menażeria będzie się rozrastać o demony atakujące z odległości i w zwarciu; kroczące po ziemi lub latające; uzbrojone wyłącznie w kły lub w magię, a nawet takie, których budowa zdradza zespolenie z ludzką technologią. Aby się z tym wszystkim rozprawić, użyjemy oręża wykorzystującego cztery rodzaje amunicji, a gdyby jej zabrakło, z pomocą przyjdzie nam uzbrojona w kastet pięść lub piła łańcuchowa. Ukoronowaniem giwer jest BFG 9000 – działo energetyczne zdolne ukatrupić czasem nawet i wszystkich przeciwników w polu widzenia. Jednym z atrakcyjnych aspektów Dooma jest to, że bronie mają na tyle unikatowe działanie, że pozwalają na wykazanie się kreatywnością w prowadzeniu rozgrywki.

Inspiracją dla projektu cacodemona był astral dreadnought – istota z okładki jednego z podręczników gry Advanced Dungeons & Dragons. Panowie z id Software uwielbiali grać w to RPG.

Pajączek, będący końcowym bossem gry, wygląda groźnie, ale przy odrobinie szczęścia położy go nawet pojedynczy strzał z BFG 9000.

Więcej niż to, co w pudełku

Aby w pełni zrozumieć sukces Dooma, należałoby najpierw zagrać w wydane przed nim FPS-y. To umożliwia dostrzeżenie zmian w zasadzie w każdym z kluczowych dla gatunku elementów. Bez tego kontekstu jego wpływ może nie wydawać się obecnie tak mocny, bo u swego sedna jest to po prostu gra o przechodzeniu labiryntu za labiryntem i eliminowaniu wrogów – tylko tyle i aż tyle. Frajdę stanowi właśnie ta podstawowa pętla rozgrywki.

PODSUMOWANIE: Ta prostota była jednak wystarczająca, aby zainspirować nieprzebrane tuziny kreatywnych fanów do tworzenia własnych poziomów, a także bardzo skomplikowanych modyfikacji (czemu mocno przysłużyło się udostępnienie kodu źródłowego gry w 1997 r.). Trend utrzymuje się niezmiennie mocno i powoduje, że Doom od ponad 30 lat cały czas jest na językach. Mimo że to druga część gry stanowi obecnie podstawę dla większości fanowskich projektów, nie wypada zapominać, że całe to szaleństwo rozpoczęło się od postawienia stopy w hangarze na Fobosie. Patrol

KIJEK DOOM

Tytuł gry zainspirowała scena z filmu „Kolor pieniędzy", gdzie grany przez Toma Cruise'a utalentowany bilardzista określił słowem „Doom" swój kij bilardowy, po czym zdominował partię. Takiej właśnie dominacji oczekiwali twórcy id Software (i się nie pomylili).

INFO

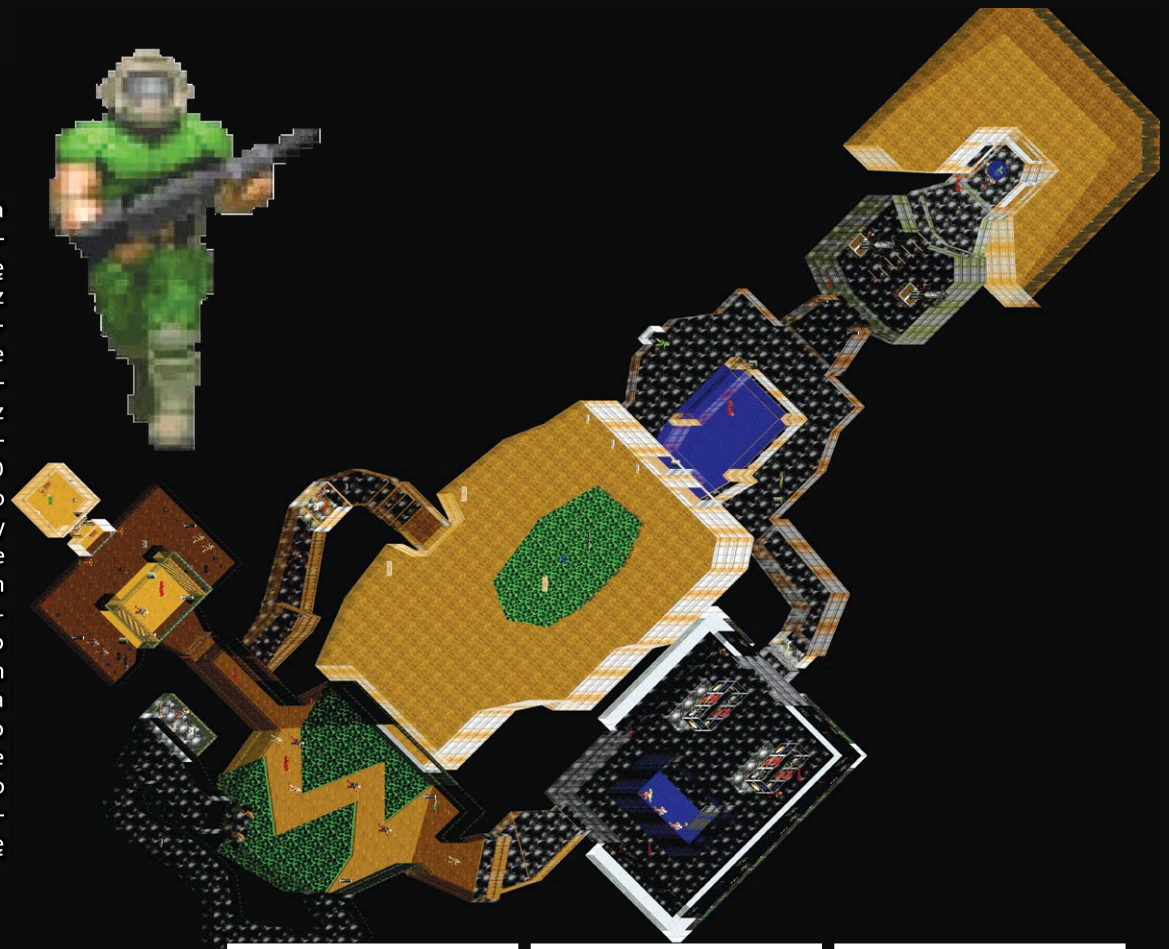
Wydawca/Deweloper: **id Software**
Rok: **1993**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA**
Zalety: **rewolucyjna technologicznie (w swoim czasie), zróżnicowana architektura poziomów, dynamika akcji**
Wady: **brak**

OCENA: **100%**

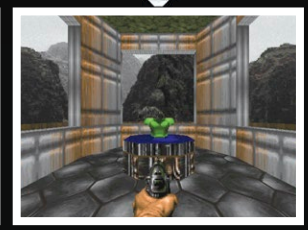
DOOM Opis map z epizodu shareware

W polskich czasopismach komputerowych z lat 90. oprócz recenzji często przewijały się też opisy i solucje. Praktyka ta stopniowo zanikała, aż w końcu ostatecznie zabił ją internet. Przed Wami opis przejścia wszystkich plansz z pierwszego epizodu Dooma – tego, który był dystrybuowany jako shareware. Jeżeli w opisie pojawi się strona świata, to punkt odniesienia stanowi tu mapa domyślnie dostępna pod klawiszem [Tab]. Czyli jeżeli będzie prośba o spojrzenie na północną ścianę, to włączcie mapę i tak obróćcie postać, aby na tej mapie patrzyła na północ. Po wyjściu z ekranu mapy powinniście zauważyć to, o co poprosi opis. Poradnik zakłada grę na domyślnym poziomie trudności (Hurt me plenty). Rozgrywka na innych poziomach może się wiązać ze zmianami w rozmieszczeniu przeciwników czy przedmiotów, co może stać w sprzeczności z solucją. Założenie jest takie, że korzystamy z Dooma w ostatniej dostępnej dla DOS-a wersji 1.9. Plansze z poprzednich wersji mogą się nieco różnić. To by było na tyle – miłej lektury. **Patrol**

Poziom 1 Hangar



Rozpoczynasz w pomieszczeniu z czterema filarami. Skieruj się na początek do sali po lewej stronie, wejdź na schody i złap zielony pancerz. Zanim opuścisz ten pokój, obejrzyj dokładnie północną kolumnę (z dwóch widocznych u stóp schodów). Na jednej z jej ścian znajdziesz przycisk. Wciśnij go i szybko popędź do okna z pierwszego pomieszczenia. Ściana na południe od okna otworzy się i umożliwi Ci wyjście na otwartą przestrzeń, gdzie na środku sadzawki z kwasem leży niebieska zbroja. Polecam ją wziąć, bo to zdecydowanie lepszy pancerz od zielonego – raz, że lepiej chroni (absorbuje aż 50% obrażeń, zielony przyjmuje jedynie 33%), a dwa, że dostajemy go więcej (aż 200 punktów w porównaniu do 100 od zielonego pancerza). Skieruj się do wyjścia po południowej stronie – na jego końcu wciśnij ścianę, aby ją odsunąć i wyjść z korytarza. Wyeliminuj przeciwników, włącznie z impem na zielonym podwyższeniu, i otwórz drzwi na południe. Tam również zakończ życie impa (polecam wykorzystać do tego beczkę – efekt ten sam, ale wykonanie bardziej stylowe!), po czym zbliż się do charakterystycznych drzwi, prowadzących do wyjścia z etapu. Zanim jednak przez nie przejdziesz, wróć do poprzedniego pomieszczenia i zwróć uwagę na to, że zielone podwyższenie się opuściło i ujawniło wejście do kolejnego pokoju. Znajdziesz tam strzelbę, która znacznie podwyższy Twoją wartość bojową. Teraz możesz już kierować się do wyjścia i nacisnąć dźwignię kończącą etap lub pomyszkować po niezwiedzonych jeszcze terenach etapu, aby np. wypróbować strzelbę – bo jest na kim.



Klucze: brak
Sekrety: 3
PAR: 0:30
Autor: John Romero
Soundtrack: At Doom's Gate

POZIOM 2 NUCLEAR PLANT

Wejdź w korytarz widoczny przed Tobą, skręć w nim w lewo i wjedź windą na górę – znajdziesz strzelbę. Po wyeliminowaniu panoszącego się w całym tym pomieszczeniu tałatajstwa polecam obejrzeć zewnętrzną, wschodnią ścianę budyneczku na środku: przy mrugającej, ściennej lampie da się zauważyć nieco inną teksturę od reszty. Wciśnij tę ścianę, a otworzysz skrytkę, w której jest m.in. plecak (cenna rzecz, umożliwiająca noszenie dwa razy większej ilości amunicji). Naciśnij też przycisk widoczny w skrytce, a co on dokładnie otwiera – zobaczysz już niedługo. Wyjdź ze skrytki oraz z pomieszczenia przez północno-wschodnie drzwi. Na zakręcie schodów zobaczysz wyjście na rozległy dziedziniec. Poszperaj tam dobrze, a znajdziesz bonus supercharge (dodaje 100 punktów zdrowia) oraz prawdziwą gratkę – karabin obrotowy! Wróć do schodów i kieruj się dalej na górę, gdzie znajdziesz czerwoną kartę dostępu. Umożliwi ona otworzenie drzwi znajdujących się po zachodniej stronie pierwszego pomieszczenia, więc niezwłocznie się tam udaj.

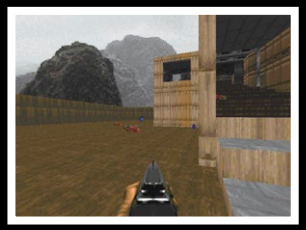
Za drzwiami możesz skierować się w korytarz po prawej stronie, gdzie na jednej ze ścian filaru stojącego pośrodku toksyn znajduje się przycisk. Otworzy on całą nową sekcję, do której wejście będzie widoczne na wprost, po opuszczeniu pomieszczenia z toksynami. W tym ciemnym labiryncie kieruj się na południowy zachód (w stronę błyskającego światła), cały czas eliminując opozycję, aż trafisz do pokoju z czerwonymi lampkami na suficie. Znajduje się tam zielony pancerz – strzel w ścianę obok niego, aby otworzyć sekret, w środku którego znajdziesz piłę łańcuchową (podest opuścisz czerwonym przyciskiem w rogu pomieszczenia). Następnie wyjdź z ciemnego labiryntu tą samą drogą, którą przyszedłeś, skieruj się na zachód i wejdź krętymi schodami na górę. Widoczna na końcu kładki winda zabierze Cię na dół, gdzie czekać będą dwa zombiaki i dwa impy. Przełóż dźwignię znajdującą się za nimi, a nowo otwarty korytarz zaprowadzi Cię do wyjścia z etapu.

Klucze: czerwony
Sekrety: 6
PAR: 1:15
Autor: John Romero
Soundtrack: The Imp's Song

POZIOM 3 TOXIN REFINERY

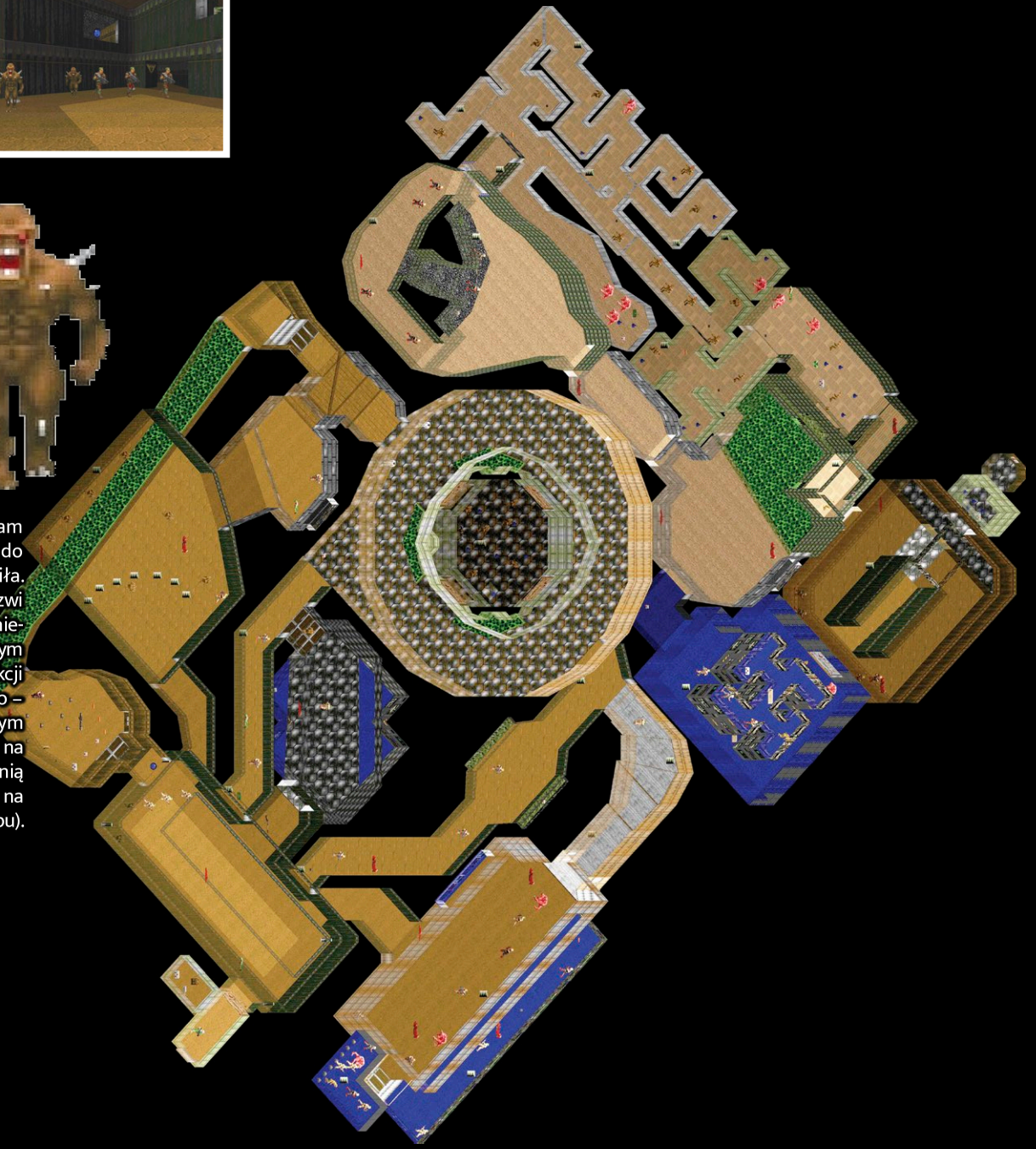
Mój ulubiony etap w pierwszym Doomie. To tutaj znajdziemy wyjście do sekretnego poziomu i to na nim się skupimy, ale po kolei. Otwórz drzwi i idź w lewo. Po raz pierwszy trafisz na nowego przeciwnika – to opętany żołnierz uzbrojony w strzelbę. Z jednej strony mają oni mało punktów życia, a z drugiej potrafią zadać pokaźne obrażenia (szczególnie w grupie). Polecam eliminować ich w pierwszej kolejności. Za żołnierzem znajdują się kolejne drzwi do otwarcia (od razu strzelaj w beczkę!), a za nimi okienko, z którego możesz rozprawić się z tym, co panoszy się przy czerwonym przycisku, do którego następnie zejdź schodkami w pobliżu i go wciśnij. Otworzy to znowu na górze korytarz biegnący po skosie między okienkami. Wyczyść z wrogów pomieszczenie, wróć na dół schodów i teraz się skoncentruj. Musisz wbiec ponownie schodami do pomieszczenia, ale jak tylko się w nim znajdziesz, skręć w prawo, aby ominąć konstrukcję na środku pokoju, i obserwuj północno-zachodnią ścianę (tę na wprost po ominięciu konstrukcji). Jeśli dobiegniesz tam odpowiednio szybko, zdążysz wskoczyć na próg, który się opuścił, a wtedy otworzy się sekret zawierający rakietnicę. W tym pomieszczeniu jest też kwas, wpływający w korytarze po dwóch stronach – do jednego z nich możesz wejść (do drugiego się nie zmieścisz), co też zrób. Szybko znajdziesz kolejny przycisk oraz plecak z amunicją. Jedna ze ścian przy przycisku ma inną teksturę – otwórz ją, wejdź do kolejnego pomieszczenia i windą wjedź na piętro, a kolejną zjedź do znanego Ci już rejonu. Teraz skieruj się na sam początek etapu i zwróć uwagę, że w basenie z toksynami wysunął się most. Podejdź nim do ściany (otworzy się), przygotuj rakietnicę, a następnie idź dalej korytarzem na wprost, aż wdepniesz na apteczkę. Ściany się otworzą i wtedy od razu przywal z rakietnicy. Wykończ niedobitków, wejdź na środek pomieszczenia, aby otworzyć kolejne ściany, pozabijaj wszystko i skieruj się korytarzem na północy do wyjścia z poziomu. Po wciśnięciu przycisku przeniesiesz się na ukryty, dziewiąty etap, którego opis znajdziesz pod koniec tego poradnika.

Klucze: niebieski, żółty
Sekrety: 7
PAR: 2:00
Autor: John Romero
Soundtrack: Dark Halls



POZIOM 4
COMMAND CONTROL

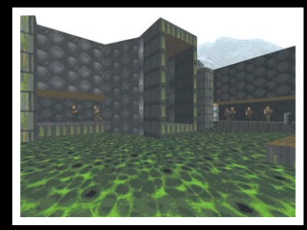
Otwórz ścianę po lewej stronie przed drzwiami. Znajdziesz tam m.in. plecak z amunicją. Po wyjściu z pomieszczenia skieruj się do środkowego przejścia i wskocz na windę, która sama się opuściła. Po wjechaniu na piętro skręć w prawo. Podejdź do dowolnych drzwi zamkniętego pomieszczenia na środku – otworzą się, ujawniając niebieską kartę. Gdybyś zatrzasnął się wewnątrz, stań na rozjaśnionym kwadracie na podłodze, aby odblokować drzwi. Wyjdź z konstrukcji oraz z całego pomieszczenia zachodnim wyjściem i skręć w lewo – tam znajdziesz niebieskie drzwi. Za nimi jest mały labirynt, w którym musisz po prostu skręcić od razu w prawo, a potem cały czas dążyć na północ. W końcu dotrzesz do pomieszczenia z żółtą kartą. Otwórz nią pobliskie żółte drzwi i nie zapomnij wcisnąć czerwonego przycisku na ścianie przy nich (podniesie on kładkę umożliwiającą wyjście z etapu). Wejdź po schodach, przebiegnij po kładce i voilà!



Klucze: niebieski, żółty
Sekrety: 3
PAR: 1:30
Autorzy: Tom Hall, John Romero, Sandy Petersen
Soundtrack: Kitchen Ace (And Taking Names)

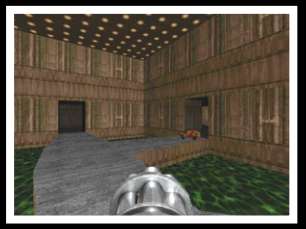
POZIOM 5 PHOBOS LAB

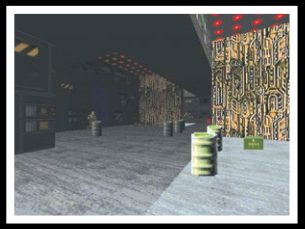
Przebiegnij przez kwas i kieruj się na wschód (uważaj na niewidzialnego byczka – jeśli pominąłeś sekretny etap, to tutaj spotkasz go pierwszy raz). Wejdź na balkon na końcu korytarza, aby aktywować kładkę biegnącą wzdłuż kwasu. Wróć do schodów, wdrap się na nie, idź wspomnianą kładką do końca, a w korytarzu obok znajdziesz żółtą kartę. Korzystając z okazji, możesz wystrzelać demony za murkiem. Wchodząc z powrotem na kładkę, zwróć uwagę na nieco inny kolor ściany po drugiej (południowej) stronie. Wskocz do kwasu, po czym szybko otwórz tę ścianę – znajdziesz tam sporo dobroci. Wyjdź z pomieszczenia przez ścianę obok mrugających, czerwonych lampek na suficie i otwórz najpierw drzwi obok schodów, a następnie te żółte, będące niedaleko. W pomieszczeniu za nimi czeka Cię konkretna walka, której celem jest wciśnięcie przycisku na ścianie za podłogą pokrytą kwasem. Wróć do żółtych drzwi i po wyjściu z pomieszczenia ujrzysz przed sobą nowo otwarty korytarz. Utoruj sobie drogę przez zastępy demonów, aż w pomieszczeniu z mrugającym światłem wciśniesz przycisk znajdujący się w południowo-wschodnim narożniku. Korytarz doprowadzi Cię do niebieskiej karty, której będziesz mógł użyć od razu po zejściu po pobliskich schodach. Za niebieskimi drzwiami znajduje się najstraszniejszy fragment całego pierwszego epizodu, a może i całego Dooma – ciemne pomieszczenie wypełnione demonami, w tym także tymi niewidzialnymi. Wejdź tam, od razu „przyklej" się do ściany po lewej stronie i idź wzdłuż niej. Trafisz do sekretnego pokoju, gdzie m.in. będzie leżał noktowizor... i cały strach od razu prysł. Wróć i oczyść pomieszczenie z potworów. Za drzwiami w północnej części znajdziesz przycisk kończący etap.



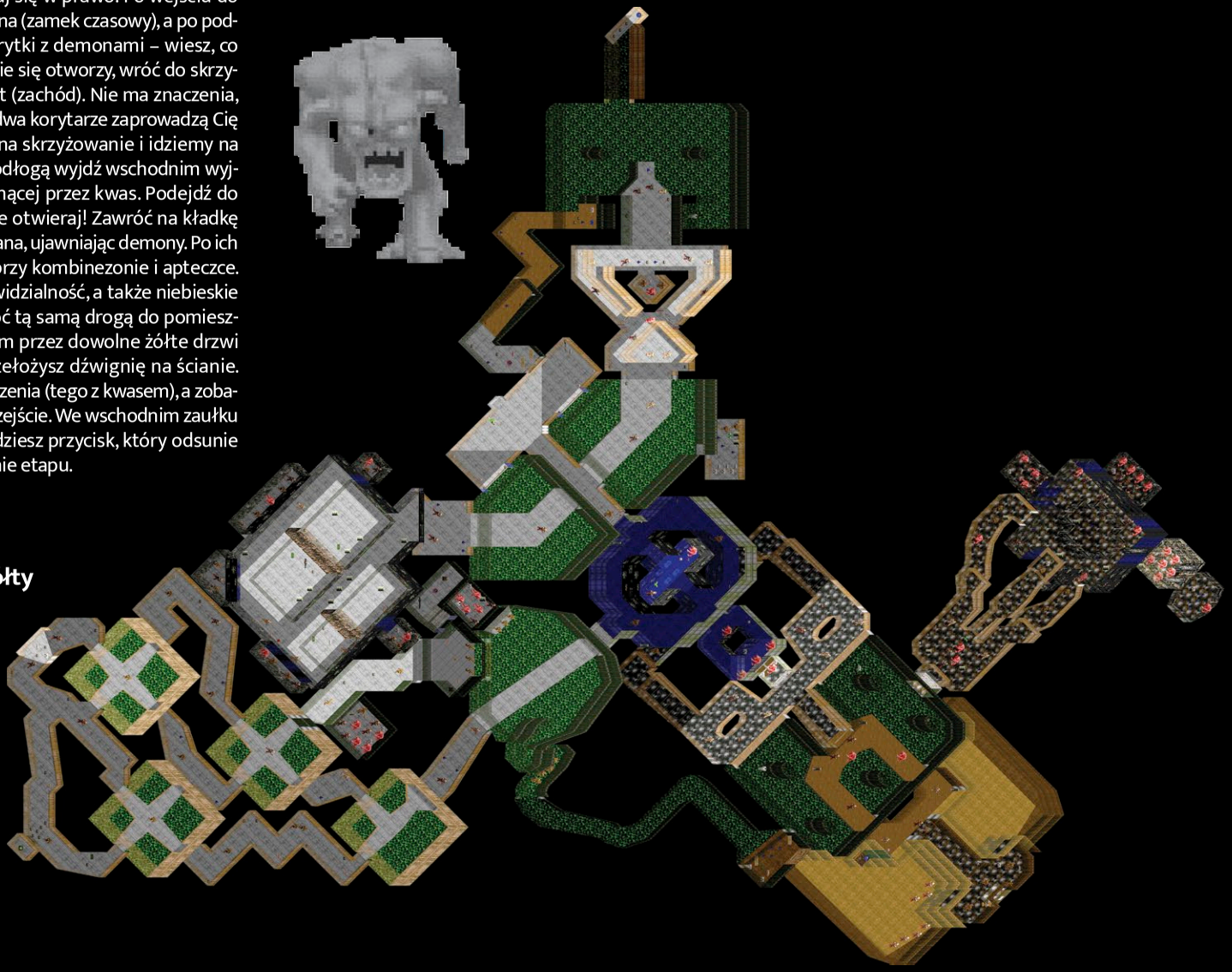
Klucze: niebieski, żółty
Sekrety: 9
PAR: 2:45
Autor: John Romero
Soundtrack: Suspense

POZIOM 6
CENTRAL PROCESSING





Idź na wprost i na skrzyżowaniu skieruj się w prawo. Po wejściu do pomieszczenia zamknie się za Tobą ściana (zamek czasowy), a po podniesieniu czerwonej karty otworzą skrytki z demonami – wiesz, co robić. Gdy ściana przy wejściu ponownie się otworzy, wróć do skrzyżowania i kieruj się cały czas na wprost (zachód). Nie ma znaczenia, które czerwone drzwi otworzysz – obydwa korytarze zaprowadzą Cię do niebieskiej karty. Znowu wracamy na skrzyżowanie i idziemy na północ. Z pomieszczenia z niebieską podłogą wyjdź wschodnim wyjściem, a znajdziesz się na kładce biegnącej przez kwas. Podejdź do niebieskich drzwi na wprost, ale ich nie otwieraj! Zawróć na kładkę i zobacz, że na południu obniżyła się ściana, ujawniając demony. Po ich eliminacji otwórz południową ścianę przy kombinezonie i apteczce. Znajdziesz tam m.in. bonus dający niewidzialność, a także niebieskie drzwi. Otwórz je, złap żółtą kartę i wróć tą samą drogą do pomieszczenia z niebieską podłogą. Przejdź tam przez dowolne żółte drzwi i kieruj się cały czas na północ, aż przełożysz dźwignię na ścianie. Wróć wtedy do poprzedniego pomieszczenia (tego z kwasem), a zobaczysz, że na zachodzie otworzyło się przejście. We wschodnim zaułku sali o niebiesko-szarych ścianach znajdziesz przycisk, który odsunie pobliską ścianę i umożliwi Ci zakończenie etapu.

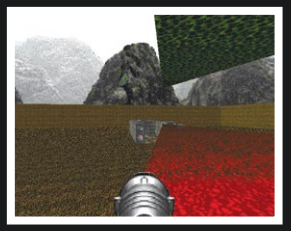
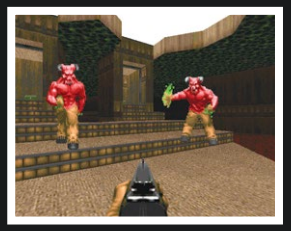
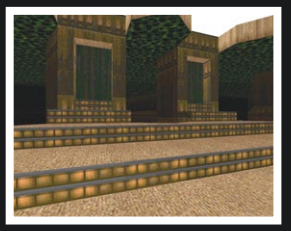


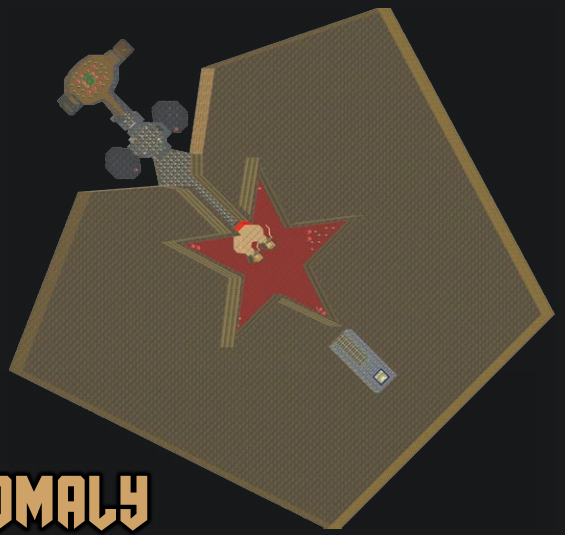
Klucze: niebieski, czerwony, żółty
Sekrety: 4
PAR: 3:00
Autor: John Romero
Soundtrack: On the Hunt

POZIOM 7
COMPUTER STATION

Otwórz drzwi i kieruj się wzdłuż lewej ściany na południowy wschód. W pomieszczeniu z mrugającymi światłami użyj windy w rogu. Kładka zaprowadzi Cię do wnęki z żółtą kartą. Zeskocz z kładki i idź wzdłuż ściany z oknem na podwórko – tam będą żółte drzwi. Na środku kolejnego pomieszczenia jest konstrukcja, gdzie na piętro prowadzi winda. Znajdziesz tam rakietnicę – pierwszą dostępną w grze poza sekretami. Wyjdź z głównego pokoju korytarzem prowadzącym na południe. Po lewej stronie miniesz niebieskie drzwi (zapamiętaj ich lokację), ale kieruj się cały czas na wprost. W pokoju, gdzie opuści się kolumna, podążaj korytarzem prowadzącym na północny zachód. W końcu dotrzesz do windy, a w pomieszczeniu na piętrze znajdziesz czerwoną kartę. Weź ją i wróć na sam początek etapu. Tak jak najpierw szedłeś wzdłuż lewej ściany, tak teraz idź w prawo – tam będą czerwone drzwi, a za nimi niebieska karta. Pamiętasz, gdzie były niebieskie drzwi? Przejdź przez nie teraz, wejdź po schodach i daj się poprowadzić korytarzowi na wprost. Wciśnij zielony przycisk i spójrz przez pobliskie okno – właśnie wypuściłeś na wolność sporą liczbę demonów. Polecam rakietnicę lub karabin obrotowy. Skieruj się tam, skąd przyszły, a znajdziesz wyjście z poziomu.

Klucze: niebieski, czerwony, żółty
Sekrety: 4
PAR: 3:00
Autor: John Romero
Soundtrack: Demons on the Prey

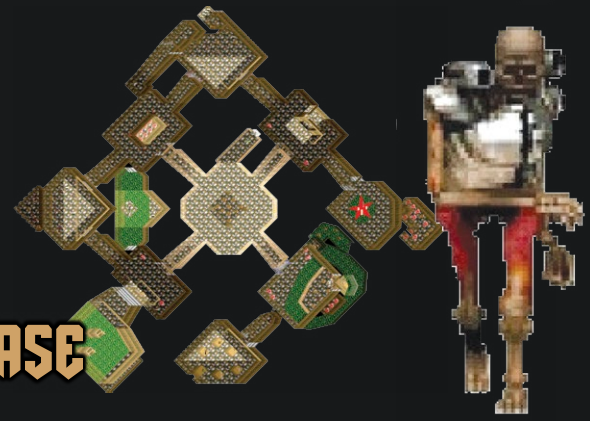






POZIOM 8
PHOBOS ANOMALY

Wciśnij przycisk i strzel w którąś beczkę na dole, aby wywołać reakcję łańcuchową. Dobij demony, które przeżyły. Zejdź po schodach i na wysokości drugiego stopnia od dołu spójrz na ścianę po prawej stronie (wschód) – zobaczysz, że jest pokryta mchem. Otwórz ją, a znajdziesz supercharge. W kolejnym pomieszczeniu zabij byczki w pokojach po bokach i uzupełnij amunicję. Idź dalej na północ, wciśnij przycisk i wjedź windą na górę. Pora na walkę z bossami – dwoma baronami piekieł. Mają one dużo zdrowia i zadają konkretne obrażenia, ale na szczęście ich pociski łatwo ominąć. Zachowaj po prostu dystans i będzie OK. Po ich pokonaniu obniżą się ściany – zeskocz na podwórko, a w jego północnej części znajdziesz konstrukcję z przyciskiem. Wciśnij go, a wysuną się schody. Na ich szczycie znajdziesz teleport. Wejdź w niego i obejrzyj enigmatyczną scenę kończącą epizod. Interpretację co do tego, co tam się stało i co to oznacza, pozostawiam Tobie, czytelniku.

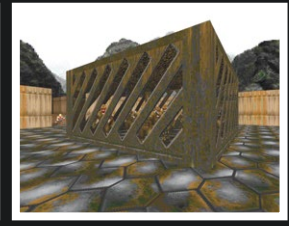
Klucze: brak / Sekrety: 1 / PAR: 0:30
Autorzy: Sandy Petersen, Tom Hall / Soundtrack: Sign of Evil



POZIOM 9
MILITARY BASE

Ukryty poziom, na którym znalazłeś się po ukończeniu trzeciej planszy. Zabij wszystkie potwory w centralnym pomieszczeniu przed Tobą – zarówno te w klatce, jak i poza nią. Następnie zbiegnij schodami po zachodniej stronie i weź żółtą kartę znajdującą się za kratką. Na środku pokoju na północy zobaczysz świecącą gwiazdę, a na niej rakietnicę. Weź ją i szybko wróć na schody – gwiazda tak naprawdę jest teleportem, przez który od razu wyjdzie mnóstwo demonicznego badziewia. Wróć do centralnego pomieszczenia z klatką i tym razem zejdź schodami na południe, a następnie na wschód. Otwórz żółte drzwi i utoruj sobie drogę do czerwonej karty (uwaga na zasadzkę po jej podniesieniu!). Wróć tymi samymi, żółtymi drzwiami, którymi wszedłeś, i skieruj się do czerwonych drzwi po drugiej stronie pomieszczenia. W rogu kolejnego pokoju, za beczkami, znajdziesz przycisk. Wciśnij go, a w poprzedniej sali pojawi się niebieska karta (chroniona przez byczki). Weź ją, wróć do klatki w centrum i zejdź schodami na północ. Otwórz niebieskie drzwi i wyeliminuj przeciwników (uwaga na niewidzialne byczki po bokach!). Zeskocz do kwasu i biegnij korytarzem, aż znajdziesz przycisk na ścianie. Wciśnij go i skieruj się do nowo otwartego korytarza, z którego wyszły impy. Skorzystaj z windy na jego końcu, otwórz ścianę, pozabijaj demony i przejdź po wcześniej niedostępnym moście do przycisku, który zakończy ten etap.

Klucze: niebieski, czerwony, żółty / Sekrety: 2 / PAR: 2:45
Autor: John Romero / Soundtrack: Hiding the Secrets



Prehistorik 2

Droga naszego jaskiniowca nie należy do najprostszych.

Bez młota to nie robota!

Gra niejednokrotnie wymaga nie lada precyzji.

Ten poziom wizualizuje myśli naszego bohatera.

EASTER EGG

Gra ma zaprogramowany ciekawy easter egg. Uruchomiona dzisiaj wyświetli wiadomość, w której deweloper wyraża zadowolenie z tego, że jego produkcja dalej działa w obecnym roku, a ten też wyświetli się zgodnie z systemowym zegarem. Urocze!

C:\> Przygód wygłodniałego jaskiniowca ciąg dalszy: Prehistorik 2 to sequel, który nie zmienia filozofii oryginału. Nadal chodzi o to, żeby tłuc wszystko, co się rusza, jeść, ile wlezie i nie dać się pożreć dinozaurom. Proste? Owszem. Satysfakcjonujące? Jeszcze jak!

Fabuła w Prehistoriku 2 jest skomplikowana jak przepis na wrzątek. Grasz jaskiniowcem, który jest wiecznie głodny, a jedyną metodą zdobywania pożywienia jest bezlitosne okładanie wszystkiego maczugą – od szczurów po smoki. Nasz bohater został wysłany, by zebrać jedzenie dla swoich pobratymców, w zamian za co zaoferowano mu rękę córki wójta, przepraszam, wodza.

Nic na siłę, wszystko maczugą

Rozgrywka to klasyczna platformówka – skaczemy po platformach, szukamy sekretów i bijemy wszystko, co wejdzie nam w drogę. Kluczowym elementem jest jednak mechanika zdobywania punktów – w Prehistoriku 2 nie chodzi o samą walkę, ale o to, by nażreć się tak bardzo, że starczy na całą epokę lodowcową. Możesz znaleźć hamburgery ukryte w drewnianych beczkach, pączki schowane w skrzyniach albo wielkie kurczaki w zamkniętych jaskiniach. Jakim cudem fast food istniał w epoce kamienia? Nikt nie wie, ale jaskiniowiec zjada go bez zadawania pytań. Co więcej, poziomy pełne są ukrytych przejść, które prowadzą do sekretnych skarbów. Twórcy gry ewidentnie uznali, że prawdziwy jaskiniowiec powinien eksplorować każdy zakamarek i naparzać każdy fragment planszy, zanim pójdzie tłuc kolejne mamuty.

Siostro, podaj ostry kamień!

W Prehistoriku 2 dosłownie wszystko próbuje Cię zabić. Szczury, nietoperze, węże, smoki, a nawet dziwnie wyglądające roboty – serio, skąd w epoce kamienia roboty? To jedna z tych gier, gdzie najgroźniejszym przeciwnikiem nie jest jakiś wielki boss, ale mały, złośliwy szczur, który zepchnie Cię prosto w przepaść. Na szczęście nasz bohater jest uzbrojony w potężną maczugę, która rozwiązuje większość problemów. Możemy nią zdzielić przeciwników, otworzyć skrzynie, a nawet okradać bardzo bogate we frytki z McDonald's kamienie. Nie pytajcie. Kto grał, doskonale wie, o czym mówię.

Epoka piksela łupanego

Pod względem graficznym Prehistorik 2 to spory skok w porównaniu do jedynki. Animacje są płynniejsze, postacie bardziej szczegółowe, a tła pełne kolorów i detali. Każdy poziom ma swój unikatowy klimat – od mrocznych jaskiń po dziwnie technologiczne zamki. A muzyka? Przyjemna, niezapadająca szczególnie w pamięć tak jak efekty dźwiękowe, ale też nierozpraszająca. Jeśli myślisz, że Prehistorik 2 to przyjemny spacerek po przetartym szlaku, to czeka Cię brutalne przebudzenie. Gra jest trudna – nie tylko dlatego że przeciwnicy są szybcy i wredni, ale też przez fakt, że sporo zależy od naszej znajomości poziomu – projektanci lubują się w ślepych skokach wiary i nawet system checkpointów czy haseł do leveli nie zda się na zbyt wiele, jeśli się nie skupimy. Ale w tym właśnie tkwi cała frajda! Każda wygrana walka, każde znalezione ukryte przejście i każdy zjedzony stek sprawiają, że chcemy iść dalej.

PODSUMOWANIE: Prehistorik 2 to klasyczna platformówka, która łączy humor, wyzwanie i satysfakcjonującą rozgrywkę. Jeśli lubisz gry w stylu Commandera Keena, Jazza Jackrabbita czy Duke'a Nukema (tego platformówkowego, zanim poszedł w 3D, piwo i cycki), to jest to coś dla Ciebie. Czy gra ma sensowną fabułę? Nie. Czy jest logiczna? Absolutnie nie. Daje coś więcej. Czystą frajdę i dobrze starzejący się humor. Azi

INFO

Wydawca/Deweloper: **Titus Interactive**
Rok: **1993**
Sprzęt: **386/1 MB RAM/VGA/Sound Blaster, PC Speaker**
Zalety: **niesamowita frajda z uderzania maczugą, system haseł, nieszablonowa grafika**
Wady: **skoki wiary, nieco śliskie sterowanie**

OCENA: **85%**

MORTAL KOMBAT

C:\> Czy ktoś nie zna Mortal Kombat? Wyrywanie kręgosłupa, krew i realistyczna grafika oraz kontrowersje. To ikona lat 90.

Mortal Kombat był fenomenem, za sprawą zdigitalizowanej grafiki i brutalności stał się razem z kilkoma innymi grami przyczyną stworzenia kategorii wiekowych dla gier. Był także pierwszą i w zasadzie jedyną bijatyką nieopracowaną w Kraju Kwitnącej Wiśni, która przyciągnęła fanów mordobić. Jednak nie oszukujmy się – całość przyciągała głównie brutalnością i wrażeniem dorosłej gry. Zdigitalizowane postacie wyglądały bardzo realistycznie, nawet dziś udają coś prawdziwego.

Prawie jak wejście smoka.

Najlepsi z najlepszych.

Flawless victory

Walka w Mortalu jest dokładnie taka, jaką ją zapamiętaliśmy – prosta i pełna krwi oraz szybkich fatality, o ile stoimy tam, gdzie trzeba i wklepujemy kombinację przycisków odpowiednio szybko. Ciosy specjalne są niejapońskie, żadnych ćwierćkółek i tym podobnych, wyjątkiem jest Kano i jego pełne kółko. Reszta to proste lewo, prawo, dół i strona. Ikoniczny podbródek czy uppercut jest w serii po dzień dzisiejszy i jest to najbardziej satysfakcjonujący zwykły atak. W grze mamy zaledwie kilka postaci, ale każda z nich zapisała się w historii elektronicznej rozrywki na stałe, z żółtym i niebieskim ninja na czele. Całość ma swoisty, kiczowaty styl, który jest dobrze maskowany przez pikselozę. Konwersja na PC jest najbliższa temu, co było na automatach w niemalże każdym aspekcie, poza jednym – muzyką. Wersja dyskietkowa niestety otrzymała utwory w MIDI, które dawały radę, ale nawet wydawca zauważył problem i niebawem doczekaliśmy się wersji CD z muzyką z automatowej wersji. Pod względem wizualnym mamy niemalże to samo, co na automatach, zarówno jeśli chodzi o wielkość postaci, liczbę klatek animacji, jak i ciosów oraz oczywiście krwi i fatality, bez potrzeby wbijania kodów usuwających cenzurę. Mortal Kombat na blaszaku to najlepsza i najwierniejsza oryginałowi wersja, aż do czasu, gdy gra zaczęła się pojawia w licznych zestawach, gdzie był to po prostu ROM z automatu.

Nie trać głowy.

LIU KANG JAK BRUCE LEE

Aktor Ho-Sung Pak wcielający się w Liu Kanga odmówił ogolenia głowy, by wyglądać jak mnich, co było pierwotnym zamysłem dla wyglądu postaci. W efekcie zdecydowano się, by Liu Kang przypominał Bruce'a Lee z jego roli w „Wejściu smoka".

Fatality?

Czy da się grać w Mortal Kombat obecnie? Będąc konsekwentnym, odpowiem: to zależy. Z jednej strony to nadal prosta bijatyka i swoista ikona, której powinno się przynajmniej raz doświadczyć. Jednak czy w wersji na PC? Niekoniecznie, choć wersja z GOG-a jest w pakiecie z dwójką i trójką, więc za kilka złotych możemy mieć oryginalną trylogię i zobaczyć jej ewolucję. Jednak to nadal są porty, więc nie jest to czyste doświadczenie oryginału, mimo iż z wielu konwersji pierwszy Mortal najlepiej wypada na PC. Mamy wszystko, bez cenzury i znacznych cięć, czego nie można powiedzieć o wersjach na inne platformy. Pytanie, czy jesteście w stanie zagrać w tę wersję Mortala nie tylko jako w ciekawostkę, kierowani swoistą nostalgią?

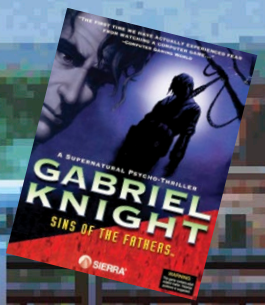
PODSUMOWANIE: Ta gra nadal ma swój urok, wyrywanie serca czy prostowanie kręgosłupa daje satysfakcję. Chlapiąca krew także cieszy oko, a zrzucenie przeciwnika z mostu i walka z zielonym ninja zawsze będzie wywoływać uśmieszek, że się udało. Jednak warto brać poprawkę, że pewne gry lepiej się wspomina, niż przypomina… Konsolite

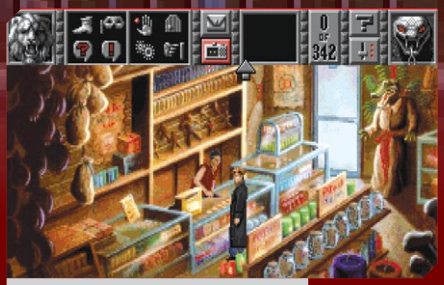
INFO

Wydawca/Deweloper: **Midway Games /Acclaim Entertainment**
Rok: **1993**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA**
Zalety: **grafika, krew, fatality**
Wady: **tanie AI, jakość dźwięku na wersji dyskietkowej, mało postaci**

OCENA: **40%**

GABRIEL KNIGHT
SINS OF THE FATHERS





Gabriel i jego detektywistyczna robota w przygodówkowej akcji.

Konwersacje to jeden z kluczowych elementów gry.

Niektóre fragmenty pokazują, że Gabriel Knight to nie jest gra dla dzieci.

C:\> Klasyczne przygodówki point and click można – w uproszczeniu – podzielić na te zabawne (Larry, Monkey Island) i poważne (Police Quest). Ken Williams, założyciel Sierry, wolał ten pierwszy typ, ale Jane Jensen udało się go przekonać do stworzenia detektywistycznej historii z elementami paranormalnymi dla dorosłych. Tak oto do życia powołano Gabriela Knighta.

Nowy Orlean to doskonałe miejsce na osadzenie akcji tajemniczej historii z kryminalną nutą. Na jednej z uliczek znajdziemy biuro Gabriela Knighta, poszukującego inspiracji pisarza, który postanawia rozwiązać serię morderstw mających związek z voodoo. Wraz ze swoją błyskotliwą asystentką i policyjnym detektywem będą musieli się zmierzyć z siłami, które niekoniecznie pochodzą z tego świata.

Voodoo that you do

Film „Harry Angel" był główną inspiracją dla Jensen. Podobnie jak ta kultowa produkcja Sins of the Fathers w fantastyczny sposób łączy elementy detektywistyczne i nadprzyrodzone motywy z ciekawie naszkicowanymi postaciami oraz niebanalnymi zwrotami akcji. Całość doprawiono świetnie napisanymi dialogami, których w wersji CD-ROM można było posłuchać dzięki takim aktorom jak Tim Curry (tytułowy Gabriel) czy Mark Hamill (detektyw, kolega Knighta). Wersja dyskietkowa (siedem sztuk) nie miała takich atrakcji, nadal nadrabiając atmosferą, ale w tym okresie gry z czytanymi dialogami robiły potężne wrażenie. Graczowi zdawało się, że jest częścią filmu.

A jeśli był to film, to mogliśmy zdecydowanie mówić o produkcji dla starszych widzów – nie brakowało tutaj scen zgonów czy zmasakrowanych ciał po rytuałach voodoo. Jednocześnie główny bohater nie stronił od obyczajowych dowcipów. Aby załapać te ostatnie, trzeba było dobrze znać angielski, szczególnie że Knight miał charakterystyczny nowoorleański akcent. O polskiej wersji językowej nie było wtedy mowy. Na ratunek, w przypadku utknięcia w trakcie gry, przychodziły magazyny dla graczy.

City of New Orleans

Jak to w grach Sierry bywało, o zacięcie się podczas zabawy nie było wcale trudno. Dodatkowo nie brakowało momentów, w których mogliśmy zginąć. Taki był urok tytułów wydawanych pod szyldem Kena Williamsa. Oprócz klasycznego dla przygodówek menu z serią czynności do wykonania (idź, patrz, podnieś itd.) trzeba wspomnieć o istotnym elemencie, jakim były konwersacje. Jak na kryminalną zagadkę przystało, rozmowy ze świadkami i podejrzanymi były kluczowe. Gracz miał szereg tematów do wyboru, oprócz ogólnych (bez znaczenia dla fabuły) również kluczowe wątki, do których należało dotrzeć. Każda istotna rozmowa była nagrywana na dyktafon, do ponownego odsłuchania.

W trakcie swojej przygody Gabriel na chwilę opuszczał Nowy Orlean, ale nie ma co psuć zabawy osobom, które chciałyby zagrać w ten tytuł lub go sobie odświeżyć. Z kolei samo miasto w Luizjanie na swój sposób było jednym z bohaterów opowieści – ręcznie rysowane tła genialnie oddawały tę wyjątkową metropolię, a każda plansza została wykonana z pietyzmem charakterystycznym dla tej epoki pikselowego tworzenia gier. Klimat nie do podrobienia.

GABRIEL REMASTERED

Z okazji dwudziestolecia gry, w 2014 r. (zatem z drobnym opóźnieniem), do sprzedaży trafił remaster o podtytule 20th Anniversary Edition. Zmieniono grafikę, nagrano na nowo dialogi, odświeżono muzykę, a nawet zmieniono niektóre zagadki. Jest to dobra wersja kultowej gry, ale wyglądu i atmosfery oryginału nie nie przebije.

PODSUMOWANIE: Sins of the Fathers słusznie zapisał się w panteonie najlepszych przygodówek lat 90., doczekał się też dwóch kontynuacji (jedna w formie gry FMV, druga – gry 3D). Trudno uwierzyć, ale dojrzała opowieść Jensen nie była tak dużym sukcesem finansowym, na jaki liczono. Może ojciec Sierry miał rację i te zabawne przygodówki point and click mogły liczyć na lepszą sprzedaż? Dżujo

INFO

Wydawca/Deweloper: **Sierra On-Line**
Rok: **1993**
Sprzęt: **386/4 MB/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **scenariusz, dialogi, bohaterowie, klimat**
Wady: **czasem można się zaciąć**

OCENA: **90%**

C:\> Gra, która śniła mi się po nocach, odkąd zobaczyłem ją po raz pierwszy w ósmym numerze „Secret Service". Pamiętam, że przeglądałem ten magazyn w sklepie, w którym było wszystko: od mocnych alkoholi aż po czasopisma erotyczne. Marzyłem, by zagrać w X-Winga, ale w ówczesnych realiach (miałem wtedy Commodore 64) musiałem pozostać przy marzeniach.

Star Wars: X-Wing to symulator maszyn bojowych Rebeliantów z uniwersum „Gwiezdnych wojen". Gra umożliwia pilotowanie czterech z nich: X-Winga, Y-Winga, A-Winga oraz B-Winga (którego w podstawowej wersji nie było). Napisałem „symulator" nie bez powodu, bo w praktyce jest to strzelanka, nieuwzględniająca absolutnie fizyki lotu w kosmosie – możliwe jest np. natychmiastowe zatrzymanie się w miejscu albo gwałtowne nawroty, tak samo jak w filmie. Takie rozwiązanie tylko zwiększa radość z zabawy. Możemy również w szerokim zakresie zarządza systemami pokładowymi danego statku, podzielonymi na trzy grupy: napęd, tarcze energetyczne oraz broń. To sprawia, że gra wcale nie jest łatwa.

No dobrze, ale jak się w to gra?

Gra została podzielona na kampanie nazywane Tour of Duty. W oryginalnej wersji były tylko trzy, ale później dodano dwie kolejne. Każda z nich jest podzielona na kilkanaście (od 12 do 14) misji. Rozgrywka toczy się liniowo – nie można przejść do następnej misji, zanim nie wykona się poprzedniej. Przed misją trafiamy na odprawę, na której dowiemy się, co właściwie musimy zrobić, a wachlarz zadań jest szeroki: ataki na obiekty wroga (bazy, duże statki), misje eskortowe, misje rozpoznawcze, walki z myśliwcami Imperium, unieruchamianie wybranych statków i doprowadzenie do ich abordażu. Każdą z misji otwiera scena skoku w nadprzestrzeń, a następnie wyjście w sektorze bojowym. Potem jesteśmy zdani na siebie i nie chodzi tylko o to, by celnie strzelać. Przede wszystkim musimy umiejętnie zarządzać zasobami statku, przydzielając więcej lub mniej energii do odpowiednich systemów. Czasem trzeba np. osłabić tarcze na rzecz większej mocy laserów, niekiedy dać więcej energii napędowi. Trzeba też umiejętnie pilotować maszynę i nie dać się zestrzelić imperialnym pilotom. W niektórych misjach można (i trzeba) wydawać rozkazy innym pilotom lub statkom sojuszniczym.

X-Wing dla ambitnych

Gra jest trudna. Początkowo będziesz ginąć bardzo często, bo trzeba precyzyjnie celować w obiekty, które z większej odległości mają rozmiary pół milimetra. Na szczęście komputer pokładowy wspomaga namierzanie obiektów, podświetlając celownik jasnozielonym kolorem, gdy znajdziemy się w pozycji gwarantującej pewne trafienie. Po kilku strzałach z lasera zobaczysz efektowną przemianę wroga w chmurę cząstek elementarnych. Oprócz laserów można też korzystać z torped protonowych (X-Wing, Y-Wing, B-Wing) oraz pocisków wstrząsowych (A-Wing). W obu wypadkach trzeba poczekać, aż pocisk namierzy cel, a potem go wystrzelić ze 100-proc. gwarancją trafienia.

Misje i cele

Każdą misję można ukończyć na pięć sposobów: osiągnąć wyznaczony cel, uciec w nadprzestrzeń w beznadziejnej sytuacji (co skutkuje koniecznością powtarzania misji), katapultować się i mieć nadzieję, że znajdzie nas oddział ratunkowy (w bonusie fajna animacja pławienia się w zbiorniku bacty) albo mieć pecha i trafić na imperialny oddział lub po prostu zginąć w czasie misji. Dwa ostatnie przypadki oznaczają definitywny koniec kariery pilota, aczkolwiek naszą postać można „ożywić", płacąc za to wyzerowaniem dorobku punktowego.

Za wybitne osiągnięcia możemy otrzymać promocje na wyższe stopnie oraz medale. W grze uwzględniono misje treningowe i historyczne, niepowiązane z kampaniami. Jest też baza danych obejmująca szczegółowe dane o obiektach latających. Przebieg każdej z misji można nagrywać.

Przerywniki filmowe budują klimat przed wyruszeniem do boju.

Celowanie w piksele na maleńkim ekranie niekiedy może być wspomagane przez komputer pokładowy.

PODSUMOWANIE: Star Wars: X-Wing to świetnie zaprojektowana gra, dająca dużą przyjemność z walki. Misje możemy tworzyć sami dzięki edytorom napisanym przez fanów (powstało ponad 600 dodatkowych misji). Osh

X-WING NA AMIDZE I MAKU

W X-Winga pierwszy raz zagrałem... na Amidze, dzięki wspaniałemu emulatorowi Macintosha – Shapeshifterowi. Bez karty graficznej było ciężko, ale dałem radę ukończyć wszystkie kampanie.

INFO

Wydawca/Deweloper: **LucasArts Ent. Com. LLC**
Rok: **1993**
Sprzęt: **386/1 MB/MCGA lub VGA/karta dźwiękowa**
Zalety: **dobra grafika, świetna muzyka (iMUSE lub ścieżki audio), grywalna jak diabli**
Wady: **poziom trudności niektórych misji**

OCENA: **95%**

ECSTATICA

Przygodówka akcji i jej urokliwe elipsoidy.

Zręcznościowe pojedynki na pięści to jeden z elementów rozgrywki.

C:\> Rok 928. Samotny wędrowiec dociera do małej osady gdzieś na krańcu znanego świata. Chce odpocząć przed dalszą drogą, ale nie będzie mu dane wygodne łoże i miska pożywnej strawy.

Od początku widać, że nasz bohater trafił do niebezpiecznej okolicy – wszędzie leżą zmasakrowane zwłoki, a wałęsające się po ulicach agresywne stwory szybko mogą sprawić, że protagonista powiększy grono ofiar. Na domiar złego zawalił się most prowadzący do głównego traktu, nie ma więc mowy o odwrocie. No cóż – graczu, bez Twojej pomocy się nie obędzie. Do dzieła!

Elipsoidy grozy

Ecstatica to gra action adventure z trójwymiarową grafiką i widokiem TPP. Kilka lat później gatunek ten spopularyzuje Tomb Raider, ale wtedy nie mogliśmy tego wiedzieć, więc omawiany tytuł porównywaliśmy do trylogii Alone in the Dark. Obie gry łączyło statyczne ustawienie kamery w kolejnych lokacjach i atmosfera grozy. Różnił minimalizm w interfejsie i tekście, który czynił Ecstaticę doświadczeniem bardziej filmowym (nie ma np. paska zdrowia, więc o tym, że kres jest bliski, informuje gracza widok kulącego się z bólu bohatera). Inna była także grafika. O ile AitD osiągało efekt 3D dzięki wektorom, o tyle Ecstatica zbudowana była z elipsoid, zatem mniej kanciasta. Robiło to piorunujące wrażenie – „Secret Service" wycenił walory wizualne gry na budzące respekt 90%, a „Top Secret" dał 10 na 10!

Doceniono też gameplay, w którym istotną rolę odgrywają walki z potworami – zazwyczaj z wykorzystaniem pięści, ale czasem można użyć znalezionej po drodze broni białej. Niekiedy warto unikać konfrontacji, uciekając lub skradając się za plecami patrolującej teren bestii (i słusznie – pojedynek bokserski z ogromnym Minotaurem to pchanie się do grobu). Manualne zdolności jednak nie wystarczą. By odnieść sukces, trzeba też główkować, szukać i używać przedmiotów. Znajdź misia, za którym tęskni mała dziewczynka, a ta w rewanżu pokaże Ci drogę do podziemi. Zbierz w różnych miejscach wioski składniki magicznego eliksiru, dzięki któremu zmniejszysz się tak, aby przejść przez wąziutki tunel, niedostępny dla bohaterów o normalnych rozmiarach...

Trzynaście dyskietek walki ze złem

W miarę rozwoju wydarzeń poznajemy też źródło wszystkich kłopotów – pechową czarodziejkę o imieniu... Ecstatica, która niechcący przywołała do naszego wymiaru stado demonów. Bohater, początkowo walcząc o przeżycie, szybko przekonuje się, że stawką rozgrywki jest nie tylko jego własna egzystencja (w X w. i tak przecież dość krucha), ale być może także losy całej Ziemi... Na szczęście mroczne epizody przełamywane są przez surrealistyczny humor – gdy stół, z którego weźmie się przedmiot, nagle ożywa i atakuje zaskoczonego protagonistę ciosami bokserskimi, przekonujemy się, że nie wszystko w grze musi być śmiertelnie poważne.

Minusem jest natomiast czas rozgrywki: zagadek i walk nawet mniej uzdolnionemu graczowi wystarczy na co najwyżej dwie–trzy godziny (dziś speedrunnerzy kończą grę w kilkanaście minut). Trochę mało, ale Ecstatica wyszła na... 13 dyskietkach, więc zapewne autorzy nie chcieli nadużywać cierpliwości wydawcy i graczy atrakcjami, które potrzebowałyby kolejnych nośników.

PODSUMOWANIE: W połowie lat 90. gra zachwycała zarówno mechaniką, jak i warstwą audiowizualną. Oczywiście dziś grafika nie szokuje, a gameplay i sterowanie bywają nieprzyjazne, ale przecież to samo można powiedzieć o wszystkich pionierach TPP z tamtych czasów. Historyczna rola Ecstatiki jest natomiast bardzo ważna, bo to przecież pradziad survival horroru i choćby z tego powodu warto spróbować. Kto dotrze do finału, stanie przed wyborem – można uratować świat lub sprzymierzyć się ze Złem w zamian za dostatnie i wygodne życie. Ja zostałem dziennikarzem growym, więc wiecie, które zakończenie wybrałem. Bartłomiej Kluska

ESCATICA II

W 1997 r. ukazała się Escatica II – większa i bardziej zręcznościowa od jedynki. W walce o strudziałe ze strachu serca graczy musiała już jednak konkurować nie z szacownym Alone in the Dark, ale z Resident Evil!

INFO

Wydawca/Deweloper: **Psygnosis /Andrew Spencer Studios**
Rok: **1994**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA**
Zalety: **grafika, muzyka, fabuła, humor, zagadki**
Wady: **czas rozgrywki, powtarzalne walki**
OCENA: **85%**

MYST

C:\>_ Jaka gra PC sprzedała się najlepiej w latach 90.? Odpowiedź brzmi: Myst. Większość graczy pewnie wymieniłaby inne tytuły, tymczasem Myst był największym hitem początków epoki CD-ROM.

Nośnik CD-ROM otworzył twórcom gier nowy świat pełen możliwości. Tylko nieliczni wiedzieli, jak wykorzystać ten potencjał. Wśród elitarnej grupy znaleźli się bracia Rand i Robyn Millerowie. Początkowo tworzący gry dla dzieci, marzyli o czymś znacznie większym. „Chcieliśmy świata, w którym nic nie rozprasza, w którym można całkowicie się zatracić" – tłumaczył Robyn w rozmowie w książce „Almanach: Gry przygodowe point and click". Ponad 6 mln sprzedanych egzemplarzy Mysta pokazuje, że ta sztuka się udała.

Tajemnicza wyspa

Wyspa Myst to miejsce, w którym łączą się różne światy, gdzie pojedyncze strony zaklętych ksiąg mają moc niszczenia i tworzenia. Przed anonimowym graczem stoi zadanie – ma przenosić się do kolejnych światów w poszukiwaniu zaginionych kart. W przypadku Mysta chodzi, dosłownie, o podróż, a nie o cel, bo znając rozwiązanie ostatniej zagadki, możemy ukończyć grę od razu. Tutaj rzeczywiście – jak wspominali autorzy – trzeba się zatracić, próbować rozwiązywać coraz trudniejsze zagadki oraz eksplorować niebywałe budowle i światy. Zero przemocy. Zero ryzyka zgonu bohatera. Jak to się dzisiaj mawia: „vibes only".

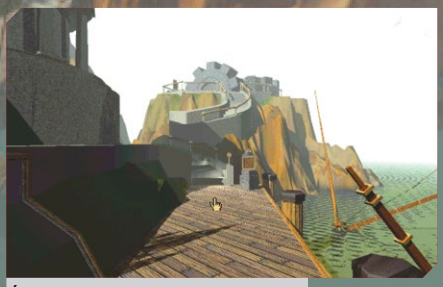
Główną inspiracją dla twórców była „Tajemnicza wyspa" Juliusza Verne'a i inne jego utwory. Przyglądając się niektórym obiektom i łamigłówkom, nie sposób tego nie zauważyć. Ale Myst to nie tylko klimat, to przede wszystkim dobrze zrobiona i zaprojektowana gra. Akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, ale po wyspie przemieszczamy się, klikając wyznaczony fragment (np. ścieżkę), a w większości przypadków poruszamy się skokowo. Wszystko tutaj obsługuje się myszką – jak na grę godnie reprezentującą erę multimediów, Windowsa i Macintosha (Myst nie pojawił się na MS-DOS-a) przystało. Wyjątkowa atmosfera była potęgowana przez oprawę graficzną – trójwymiarowe, renderowane modele, bardzo nowoczesne pod kątem wykonania w porównaniu do dominującej wtedy grafiki 2D i pikseli. Korzystając z dostępnych na rynku programów do grafiki 3D, w połączeniu z fragmentami filmów z aktorami (bardzo charakterystyczne sceny), autorzy stworzyli uniwersum, jakiego wcześniej gracze nie widzieli.

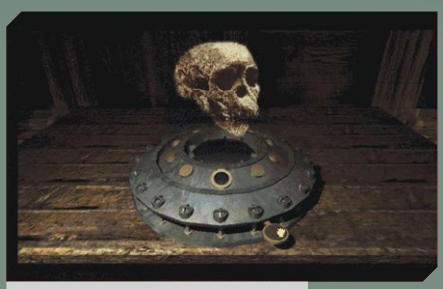
Symbol ery multimediów

Kiedy firma Sunsoft, japoński inwestor, dawała Millerom pieniądze na ich grę, jej przedstawiciele zapytali, czy tytuł będzie tak dobry jak powstający wtedy The 7th Guest, drugi największy hit multimedialny pierwszej ery CD-ROM. Ojcowie Mysta odpowiedzieli, że tak. To był gambit, bo niewielki zespół twórców mógł polec w tej batalii. Determinacja, konkretna wizja i innowacyjne podejście do tworzenia gier sprawiły, że skończyło się sukcesem, jakiego nie spodziewali się ani oni, ani pecetowy wydawca, Brøderbund (Sunsoft był zainteresowany wyłącznie prawami do wersji... na konsole). Myst stał się wizytówką multimedialnych, kosztujących fortunę komputerów – może dlatego nie jest kultowy w pewnych kręgach. Jeśli jednak rozmawialibyśmy z kimś, kto miał potężnego kompa w latach 1993–1996, na pewno z nostalgią wspominałby Mysta.

PODSUMOWANIE: Miliony sprzedanych egzemplarzy, kilka kontynuacji i spin-offów oraz kultowy status – to mówi samo za siebie. Myst stał się inspiracją dla dziesiątek kolejnych gier, jednocześnie pokazując, że gry komputerowe mogą być traktowane jak sztuka. Dżujo

Księga Myst i początek multimedialnej przygody.


Świat Mysta robił niebywałe wrażenie, to było inne uniwersum.


Niektóre z zagadek stanowiły wyzwanie. O to chodziło.

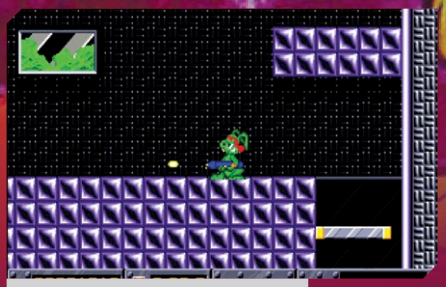
PYST

Myst był tak popularny, że doczekał się gry-parodii pt. Pyst („Wkurzony", ale można by użyć mocniejszego tłumaczenia – „Wkur..."). Wydany w 1996 r. tytuł miał pokazać, co stałoby się z wyspą Myst po tym, gdyby zwiedziły ją miliony graczy. Główną rolę w tej produkcji zagrał sam John Goodman.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Broderbund/Cyan**
Rok: **1994**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/Sound Blaster/Windows 3.1**
Zalety: **fantastyczna atmosfera, cyfrowy świat i innowacyjny gameplay**
Wady: **„gra na raz", można się zaciąć**
OCENA: **80%**

JAZZ JACKRABBIT



Skakanie i strzelanie – to była podstawa Jazza.

Ten bieg nie przez przypadek przypomina Sonica.

C:\>_ Nintendo miało Mario, Sega – Sonica, Amiga – Superfroga, a PC? „Blacharze" dostali zielonego zająca ze spluwą.

Pierwsza połowa lat 90. w świecie gier była polem bitwy maskotek reprezentujących różne konsole i platformy do gier. PC też zasługiwał na swoją postać – z takiego założenia wyszli utalentowany programista Arjan Brussee i młody projektant gier, Cliff Bleszinski, późniejszy ojciec serii Gears of War. W ich umysłach narodził się Jazz Jackrabbit mający udowodnić, że DOS też potrafi pociągnąć porządnego platformera.

Żółw i zając tysiąc lat później

Fabuła JJ była wariacją ezopowego „Żółwia i zająca" osadzoną w przyszłości. W tej wersji żółw był despotą i terrorystą (sic!), który porywa zajęczą księżniczkę. Na ratunek rusza zielony Jazz wyposażony w pokaźny arsenał i korzystający z różnego rodzaju ulepszeń. Pomijając to, że bohater przypominał kapitana Bucky'ego O'Hare'a (serial animowany, który był klapą, ale doczekał się dwóch dobrych gier autorstwa Konami), to sam gameplay Jazz Jackrabbit był oparty na amigowym Zoolu i Sonic the Hedgehog z Segi Mega Drive. Doskonałe wzorce.

Po odpaleniu gry rzucały się w oczy fajne modele postaci, dobrze prezentujące się (przypominające amigowe tytuły) plansze oraz – co było kluczowe – płynny scrolling ekranu, czyli podstawa każdego platformera. Twórcy pożyczyli z Zoola możliwość pokonywania wrogów poprzez oddawanie strzałów oraz zawrotne tempo, natomiast Sonic był inspiracją dla designu niektórych elementów leveli i znajdziek dających Jazzowi m.in. chwilową nieśmiertelność. Dodatkowo bonusowy level, w którym obserwowaliśmy Jazza zza pleców, przywodził na myśl dodatkowe plansze z Sonica 2 połączone z fragmentami gier z Super Nintendo wykorzystujących Mode 7. Wyborna mieszanka.

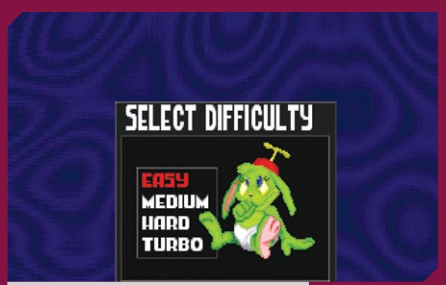
PC też potrafił skakać

Im dłużej grało się w Jazz Jackrabbit – a mam punkt odniesienia, bo pobrałem grę z GOG-a z okazji tej recenzji – tym bardziej było widać, że z jednej strony był to kolaż platformerów innych niż Zool i Sonic (nie brakowało tam trochę z Jamesa Ponda 2) i chodzonych strzelanek (kłania się kultowy Turrican), ale z drugiej, zawierał oryginalne pomysły autorów, którzy puścili wodze fantazji, uzbrajając Jazza w wyrzutnię rakiet, rezygnując z przepaści oznaczających nagły zgon (chwali się!) i nazywając głównego złego terrorystą. Coś, co nie przeszłoby w konsolowej grze dla dzieci.

Pierwsza, dyskietkowa wersja gry liczyła sześć epizodów podzielonych na mniejsze levele. Edycja CD-ROM dodała jeszcze trzy zaginione epizody. Z końcem 1994 r. pojawił się świąteczny dodatek, Holiday Hare, z trzema świątecznymi, przypominającymi klimatem Jamesa Ponda 2 levelami. Dostępna na GOG-u odsłona Jazz Jackrabbit Collection zawiera wszystkie levele. Na polskiej platformie znajdziemy również sequel, który był udany, jeszcze bardziej przypominając chodzoną strzelankę, ale pojawił się już w innej rzeczywistości (1998), gdzie tego typu gry 2D ustąpiły miejsca tytułom 3D.

JAZZ NA KONSOLI

Jazz Jackrabbit w końcu zawitał na konsolę, konkretnie na Game Boya Advance. Wydana w 2002 r. gra była... no cóż, bardzo przeprojektowaną i zmienioną (łącznie z wyglądem herosa) wersją, która nie wyróżniała się niczym na tle dziesiątek innych platformerów na GBA. Szkoda.



Pecetowy platformer musiał mieć poziomy trudności jak z Dooma.

PODSUMOWANIE: W przypadku PC platformówki nie są pierwszą rzeczą, jaka przychodzi nam na myśl, ale gra taka jak Jazz Jackrabbit dobrze pokazała, że dało się zrobić na komputer osobisty fajne „the best of" różnych podgatunków platformowych i pograć w to na klawiaturze. Dżujo

INFO

Wydawca/Deweloper: **Epic Games**
Rok: **1994**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/Sound Blaster**
Zalety: **design leveli, bronie, humor, muzyka**
Wady: **brakuje różnych bossów, momentami chaos**

OCENA: **75%**

Little Big Adventure

C:\>_ Czy sympatyczny Twinsen obali dyktaturę złowrogiego doktora FunFrocka i uratuje planetę Twinsun od zagłady? Zobaczymy. Na początek musi uciec ze szpitala psychiatrycznego, którego jest pensjonariuszem.

Little Big Adventure (poza Europą znane pod tytułem Relentless) to gra zręcznościowo-przygodowa z grafiką w rzucie izometrycznym. Gatunek to nienowy (Knight Lore ukazało się dekadę wcześniej), ale tu podany został w wersji wybitnie rozbudowanej. Widać to już w otaczającym Twinsena świecie, który po prostu tętni życiem – mnóstwo w nim elementów interaktywnych (mijamy np. plakaty informujące o tym, że poszukiwany jest niejaki... Twinsen), postaci, z którymi można porozmawiać, i takich, które po prostu chcą przetrwać kolejny dzień na Twinsunie (identyfikuję się ze zmęczonym, zgarbionym urzędnikiem, wędrującym z lub do pracy i co jakiś czas przerywającym swój marsz cichym westchnieniem).

Świat gry zamieszkany jest przez cztery rasy (w tym obywateli słonio- i królikopodobnych), a zarządzanych przez doktora FunFrocka, bezwzględnego dyktatora-wynalazcę, który stworzył armię klonów, roboty bojowe oraz system teleportacji i wykorzystuje całą tę potęgę do utrzymania władzy nad planetą. Twinsen żyłby zapewne we względnym spokoju jako jeden z poddanych doktora, ale zaczął śnić sny o zagładzie Twinsuna. Gdy nieroztropnie opowiedział o swych wizjach znajomym, trafił do szpitala psychiatrycznego. Tu –

Wyrazista oprawa graficzna obserwowana w rzucie izometrycznym to cecha charakterystyczna Little Big Adventure.

Jedno z pierwszych zadań gracza – wydostać się ze szpitala psychiatrycznego (i dopiero wtedy wyzwolić świat).

ponieważ sprawa robi się poważna – do akcji musi wkroczyć gracz.

Precz z doktorem-dyktatorem!

Aby pokonać FunFrocka i uratować świat (oraz ukochaną Zoe, którą porwie tyran!), trzeba będzie nie tylko pogłówkować i wykonywać czynności charakterystyczne dla przygodówek (rozmowy, zbieranie przedmiotów...), lecz również wykazywać się zręcznością. LBA ma rozbudowany system walki, w którym Twinsen może atakować przeciwników wręcz lub za pomocą magicznej kuli – broni dalekiego zasięgu (później znajdzie jeszcze miecz). Ponieważ wrogowie są silni, czasem warto też skorzystać z trybu dyskretnego i ukryć się lub przemknąć za plecami strażników. Zabawę urozmaica wątek ekonomiczny – pieniądze są ważne, bo część potrzebnych w podróży przedmiotów trzeba po prostu kupić.

W miarę postępów w fabule Twinsen przekona się, jak różnorodną planetą jest Twinsun, trafiając m.in. na pustynię i w wysokie góry (Hamalaje). Na swojej drodze spotka też wiele ciekawych postaci, w tym oddział partyzantów próbujący zbrojnie przeciwstawić się reżimowi doktora. Finałem tej podróży będzie jednak i tak klasyczny pojedynek one-on-one: Twinsen kontra FunFrock.

Tylko dla orłów

Oczywiście najpierw trzeba do finału dotrzeć, co nie będzie oczywiste, bo gra jest długa, rozbudowana i trudna. Uciążliwe bywają walki – zwłaszcza rzuty magiczną kulą, które często nie z winy gracza nie trafiają do celu. Sprawy nie ułatwia niewygodny system autozapisu stanu rozgrywki, po zgonie protagonisty wymuszający ponowne żmudne przechodzenie tych samych fragmentów fabuły. Dziś, w czasach coraz węższych specjalizacji, należy też pamiętać, że Little Big Adventure to staroszkolny tytuł wymagający od graczy wszechstronności: w drodze do sukcesu liczą się tu i mózg, i zręczność!

Za wysiłek gra odwdzięczy się świetną opowieścią (w wersji CD podawaną za pomocą filmów FMV). I niech nie zwiedzie Was bajkowa oprawa graficzna oraz elementy komiczne – LBA to zawsze aktualna historia walki o wolność w opresyjnym państwie totalitarnym! Komu będzie mało – w 1997 r. pojawił się sequel, kontynuujący opowieść o Twinsenie i dodający do rozgrywki elementy RPG oraz więcej swobody.

PODSUMOWANIE: Little Big Adventure to jeden z najciekawszych reprezentantów gatunku action adventure, wart spróbowania nawet po trzech dekadach od premiery. A jeśli ktoś uzna, że oprawa wizualna i sterowanie oryginału za mocno się zestarzały, niech sprawdzi remake z 2024 r. zatytułowany Twinsen's Quest! Bartłomiej Kluska

KULTOWE DZIEŁA FRÉDÉRICKA

LBA to dzieło Frédérica Raynala, który po stworzeniu survival horroru Alone in the Dark wraz z częścią zespołu odszedł z Infogrames, by założyć własną firmę – Adeline Software.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Electronic Arts /Adeline Software**
Rok: **1994**
Sprzęt: **486/4 MB RAM/SVGA**
Zalety: **świat, grafika, fabuła, dialogi, humor**
Wady: **niewygodny system walki, linearność, system zapisu**
OCENA: **90%**

Magic Carpet

Mana, mana, mana – zbieranie jej to cel gry.

Po prawej menu, gdzie trafiały nasze czary.

Nie było lekko – potwory nie dawały nam spokoju.

C:\> „Magia skarpet" – w taki zabawny sposób opisał Magic Carpet jeden z czytelników „Secret Service". Innowacyjna gra Bullfroga robiła wrażenie po premierze, ale nie okazała się gigantycznym sukcesem komercyjnym.

Bullfrog Productions ze swoimi tytułami wydanymi na PC przed i po 1994 r. zasługuje na osobny, wielki artykuł, ale tutaj pokuśmy się o jeden komentarz: ich gry zawsze wyróżniały się pomysłem i wykonaniem. Nie inaczej było w przypadku Magic Carpet, pozycji doskonale pokazującej „ducha" tego studia – ambitny pomysł, ciekawy świat i świetne wykonanie, a zarazem pewne wyzwania związane z podstawową mechaniką zabawy.

Nalot dywanowy

W Magic Carpet wcielaliśmy się w młodego maga (a może raczej wezyra, bo akcję osadzono w świecie przypominającym baśń z „Księgi tysiąca i jednej nocy"), który latając na tytułowym dywanie, musiał zebrać na każdej z niemal 50 plansz wystarczającą ilość many. Gra, niesłusznie, była czasami określana mianem klonu Dooma, ale MC był bardziej połączeniem uproszczonego symulatora ze strzelanką. Najpierw musieliśmy wyczarować zamek, do którego następnie magiczne kule z maną transportowały balony. By proces ruszył, trzeba było jednak znaleźć ową manę i ją zaczarować. Celowo opisałem cały mechanizm, bo to była właściwie cała rozgrywka. Każdy z leveli polegał, tak naprawdę, na tym samym. Aż do scenki zamykającej grę.

Bullfrog nie byłby jednak sobą, gdyby nie wprowadził ciekawych rozwiązań dotyczących samej zabawy. Zacznijmy od świata, który można było modyfikować za pomocą czarów (np. da się zrobić wielki krater, uderzając w ziemię meteorytem, lub wyczarować wulkan) – ten element robił spore wrażenie. Każdy poziom, w pewnym stopniu, żył własnym życiem – biegali po nim ludzie, przemieszczały się zagrażające nam stworzenia, a na dywanach latali konkurencyjni wezyrowie. Jeśli np. wyczarowaliśmy armię umarłych, to przemierzała ona planszę, siejąc spustoszenie najpierw u wroga, aby potem... zwrócić się przeciwko nam. Bullfrog słynął z takich patentów, a tworzony z myślą o MC silnik radził sobie nieźle z tymi wodotryskami, pod warunkiem że mieliśmy procesor Pentium (wtedy kosztujący krocie). No cóż, magia nie jest tania.

Zamieciony pod dywan

Największym problemem Magic Carpet wtedy (a dzisiaj już na pewno) było samo sterowanie, do którego trzeba było się przyzwyczaić (najlepiej sprawdzała się kombinacja myszka i klawiatura) i gameplay, który był bardzo powtarzalny i momentami frustrujący (wielu przeciwników na ekranie, losowe elementy w trakcie starć). Bardzo możliwe, że ze względu na innowacyjne podejście do niektórych kwestii mechaniki, wysoki próg wejścia oraz zalecenie posiadania Pentium na pokładzie gra Bullfroga nie mogła stać się hitem na miarę innych pecetowych klasyków.

Rok po premierze wydano pakiet 25 misji zatytułowany The Hidden Worlds, który nie wniósł wiele nowego oprócz „zimowych" plansz i bardzo wysokiego poziomu trudności; narzekano na niego chociażby w recenzji w „Secret Service". W 1995 r. zadebiutował sequel, który dodał podziemne i nocne levele, a także przybliżył grę do bardziej typowej strzelanki, wprowadzając konkretne cele misji (np. zniszczyć określony budynek). Nie zabrakło nawet trybu multi. Niestety kontynuacja była finansową klapą, a seria została zapomniana niczym stary dywan wrzucony do garażu.

PODSUMOWANIE: Jednym z celów „PC Extreme" jest przypomnienie udanych, ale niekoniecznie oczywistych gier na peceta z lat 90. – Magic Carpet zalicza się do tego grona. Ambitne pomysły Bullfrog kontynuował później w Dungeon Keeperze czy Black & White, ale już w przypadku „Magii skarpet" było widać, że twórcy chcieli wyciągnąć jak najwięcej z pecetów nowej generacji. Dżujo

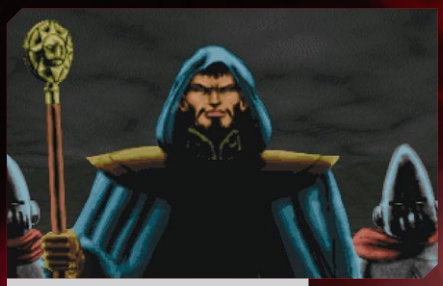
MAGICZNY DYWAN W GOGLACH

Oprócz konwersji na PlayStation i Saturna Magic Carpet doczekał się portu na gogle VR VFX1 Headgear, co tylko – po raz kolejny – pokazuje, że ekipa Bullfroga lubiła eksperymentować z nowymi technologiami i pragnęła wykorzystać dwuzesne peryferia i akcesoria do pecetów.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Electronic Arts /Bullfrog Productions**
Rok: **1994**
Sprzęt: **486/4 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **pomysły, fizyka świata, grafika, fajne czary**
Wady: **początkowo sterowanie, duża powtarzalność**
OCENA: **79%**

Tak wyglądało pole bitwy. To niesamowite, jakie emocje mogły wzbudzać jednostki złożone z garstki pikseli.



Dodatkowa ilustracja z gry dla oddania klimatu. Tak możemy sobie wyobrażać maga, w którego się wcielamy.

Do wyboru mamy 14 predefiniowanych postaci, możemy też stworzyć własną.

Ważną częścią gry jest zarządzanie podbitymi osadami.

C:\>_ Co by było, gdyby Cywilizację osadzić w magicznym świecie rodem z Dungeons and Dragons? Odpowiedzą na to pytanie jest właśnie Master of Magic.

W czasach MS-DOS-u na pececie grałem mało – raz, że PC zawitał do domu stosunkowo późno, dwa, że gry na C64 i Amidze były o wiele bardziej zabawne i kolorowe, że o oprawie muzycznej nie wspomnę. Wyjątkiem był Master of Magic, który dla miłośnika RPG-ów i Magic the Gathering był czymś, co pozwalało poczuć klimat fantasy, spędziłem więc przy nim długie godziny.

Master of Magic to klasyczna strategiczna gra turowa wydana w 1994 r. przez MicroProse i opracowana przez Simtex. Jest często nazywana „Civilization w świecie fantasy", ponieważ łączy elementy zarządzania imperium, eksploracji, walki i rozwoju magicznych umiejętności. W grze możemy wcielić się w jednego z czarodziejów rywalizujących o dominację nad światem, wykorzystując przy tym zarówno siły militarne, jak i potężne zaklęcia.

Master of MAGIC
Explore and Conquer Magical World

OŚMIOBITOWE MASTER OF MAGIC I REMAKE

Na C64 i ZX Spectrum powstała gra pod tym samym tytułem, ale to ich jedyna cecha wspólna. W 2022 r. studio Slitherine Software wydało stworzony przez MuHa Games wierny remake, jednak z nowoczesną grafiką i interfejsem.

Gameplay

Rozgrywka toczy się na dwóch poziomach: strategicznym i taktycznym. Na mapie strategicznej zarządzamy królestwem, rozwijamy miasta, odkrywamy nowe tereny i badamy zaklęcia. Kluczowe jest pozyskiwanie zasobów, szkolenie jednostek oraz rekrutowanie bohaterów, którzy mogą prowadzić armię lub pełnić inne funkcje w imperium. Do wyboru mamy 14 predefiniowanych czarodziejów lub możemy stworzyć własnego, określając na początku gry swoją specjalizację magiczną, co wpływa na dostępne zaklęcia oraz strategię prowadzenia rozgrywki. Można się skupić na przywoływaniu potężnych istot, wzmacnianiu własnych wojsk, niszczeniu wrogów destrukcyjnymi czarami lub manipulacji rzeczywistością.

Na poziomie taktycznym gracz bierze udział w bitwach, które odbywają się w systemie turowym. Można w nich wykorzystać szeroki wachlarz jednostek – od zwykłych żołnierzy po smoki i demony. Kluczowym elementem walki są zaklęcia, które mogą wpływać na przebieg starć, wzmacniając sojuszników, osłabiając przeciwników lub zmieniając warunki pola bitwy. Znajomość mechanik i odpowiednie planowanie ruchów są kluczowe do osiągnięcia zwycięstwa. W grze można się dopatrzeć wielu inspiracji Dungeons & Dragons, a także Magic the Gathering, ale nie jest produkt opracowany na licencji, tylko raczej luźno nawiązujący do tych tytułów.

Oprawa graficzna jak na tamte czasy była przyzwoita, choć słabo się zestarzała. Rozdzielczość 320 × 200 pikseli i 256 kolorów wygląda w tej chwili dość biednie, nie to było jednak najważniejsze. Rozbudowanego bestiariusza i księgi zaklęć nie powstydziłyby się dzisiejsze gry.

Wpływ na gatunek 4X

W Master of Magic system magii, zarządzania i eksploracji stał się inspiracją dla wielu późniejszych tytułów, takich jak Age of Wonders, Heroes of Might and Magic czy Endless Legend. Gra wprowadziła bogaty system personalizacji czarodziejów, różnorodne rasy i potężny arsenał zaklęć, co nadało jej wyjątkowy charakter. Nowatorskie było także całkowicie losowe generowanie map i scenariuszy. Unikatową cechą Master of Magic było połączenie strategii turowej z rozbudowanym systemem magii, który dawał graczowi ogromną swobodę w tworzeniu własnych kombinacji czarów i budowaniu unikalnych strategii. Zastosowanie dwóch map – Myrror i Arcanus – rozszerzało możliwości eksploracji i dawało graczowi poczucie odkrywania zupełnie nowych światów.

PODSUMOWANIE: Gra zyskała status kultowego klasyka i do dziś jest uznawana za jedną z najlepszych strategii fantasy w historii. Jej duchowy spadkobierca, Master of Magic (2022), jest dowodem na nieprzemijającą wartość tego tytułu. Dzięki swojemu wpływowi na rozwój gier 4X Master of Magic wyznaczyło standardy dla przyszłych strategii fantasy, a jego unikalne mechaniki do dziś inspirują twórców tego gatunku. Dziś grę można nadal kupić na GOG-u. Dostępna tam wersja zawiera wiele poprawek, a także stworzony przez fanów Community Update. Nie kosztuje zbyt wiele, więc spokojnie możecie się przekonać, czy przypadnie Wam do gustu. Badjoy

INFO

Wydawca/Deweloper: **MicroProse/SimTex**
Rok: **1994**
Sprzęt: **Pentium/2 MB RAM/Hercules/Covox**
Zalety: **cywilizacja w świecie fantasy, mnóstwo czarów, jednostek i magicznych przedmiotów**
Wady: **błędy, inteligencja przeciwników**

OCENA: **75%**

HERETIC

HERETIC RPG?

W początkowych założeniach Heretic miał czerpać całymi garściami z RPG-ów, oferując również statystyki postaci i system rozwoju naszego protagonisty. Coś, co we współczesnych grach jest już powszechnie stosowane.

Mocarni i widowiskowi przeciwnicy, to wyróżniało Heretica!

C:\> Choć Heretic nie był może tak doszlifowany jak Doom, to dzięki masie przemyślanych rozwiązań dla wielu stał się znacznie atrakcyjniejszym FPS-em!

Pewnego dnia goście z Raven Software usiedli i zaczęli kminić: „A gdyby tak zrobić Dooma, ale w klimatach fantasy?". Jak pomyśleli, tak zrobili i w ten oto sposób w rok po premierze legendy FPS-ów pojawił się, dla młodszych graczy może nieco mniej znany, równie udany klasyk: Heretic.

Gra była wyborna, miała podobną konstrukcję do Dooma i zbliżony schemat dystrybucji, tj. rozgrywka była podzielona na epizody, a pierwszy z nich został udostępniony za darmo jako shareware, co w owych czasach było czymś całkiem powszechnym. Technicznych podobieństw było całe mnóstwo, ale nie powinno to dziwić, wszak dzieło od „Kruków" bazowało na usprawnionym silniku id Tech 1, zaś wydawcą było samo id Software. Zresztą z późniejszej historii naszej branży doskonale pamiętamy, że współpraca obu firm stała się czymś ciągłym i naturalnym.

Kolejny krok w rozwoju gier FPS

Z istotnych zmian, którymi Heretic mógł się pochwalić, oprócz możliwości rzucania czarów rzecz jasna, dodano patrzenie w górę i w dół (w ograniczonym zakresie, ale jednak), co stało się odtąd branżowym standardem, z którego wyłamywało się potem niewiele gier. Celowanie jednak pozostało takie jak w produkcji id Software, czyli bazowało na auto-aimie i wystarczyło zrównać broń z przeciwnikiem w poziomie, by w niego trafić. Gra oferowała również podstawową funkcjonalność ekwipunku, czyli rozwiązania znanego dotąd raczej z RPG-ów, a także bardziej zaawansowaną fizykę, dzięki czemu można było zrzucać przeciwników z platform. Używając z kolei Wings of Wrath, mogliśmy latać.

Heretic generalnie był dużo fajniejszy i bardziej dynamiczny od Dooma, koncepcją rozgrywki zdecydowanie bardziej przypominał późniejsze dzieła id Software, takie jak choćby Quake III Arena czy współczesny Quake Champions, w którego nastukane mam już ponad 2 tys. godzin. Ale zawsze wolałem FPS-y z szybszą rozgrywką, gdzie jucha leje się gęsto i akcja sprawia, że siedzisz na krawędzi fotela i wpadasz w swoisty ekstatyczny trans!

Księga tajemnic

W przypadku Heretica było o takie doznania łatwo. Magia sprawiała, że bronie były widowiskowe – ogniste kule, czarodziejskie kusze, berła plujące energią w pyski oponentów, do tego elementy znane z RPG-ów, czyli mikstury lecznicze, pierścienie niewidzialności czy genialny power-up Tome of Power (który był zapewne inspiracją dla Quad Damage z Quake'a), no i kozaccy przeciwnicy jak nieumarli, Gargoyle i cała masa szkarad do unicestwienia. Jak na swoje lata gra była wyjątkowo nowoczesna, żeby nie napisać wręcz wizjonerska, wymykająca się swojej epoce.

No a multi? Ha! Gdy naparzaliśmy po LAN-ie w deathmatcha lub w trybie kooperacji, gra tylko zyskiwała i smyrała obszary mózgu odpowiedzialne za wydzielanie dopaminy. Nie czarujmy się, szarpanie lokalne z żywymi przeciwnikami to było zupełnie inne doświadczenie! Można było obserwować miny adwersarzy, widzieć ich reakcje i słyszeć okrzyki. W necie to tylko namiastka wspaniałości, jaką dawało młócenie w kafejce czy u kumpla na połączonych kablem komputerach.

Pełna wersja Heretica zawierała pięć epizodów, które składały się na kilkanaście godzin wyśmienitej krwawej zabawy. W kwestii udźwiękowienia również nie było powodów do narzekań, choć jak na obecne standardy warstwa muzyczna trąci już nieco myszką i słychać niski bitrate sampli, ale pamiętajmy, że tytuł ma ponad 30 lat na karku. I choć to Doom zapisał się na stałe

Bileciki do kontroli!

jako protoplasta prawdziwych FPS-ów (choć Wolfenstein 3D też odcisnął swoje piętno), to jednak w Hereticu wprowadzono pewną swobodę rozglądania się w górę i dół. Wprawdzie było to mocno ograniczone (bo powodowało warping) i – jak pisałem – nie miało wpływu na celowanie, ale trzeba ten tytuł docenić za kolejny krok w unowocześnianiu gier z perspektywy pierwszej osoby i poszukiwaniu nowych rozwiązań.

PODSUMOWANIE: Heretic był Doomem na sterydach, osadzonym w gotyckim świecie fantasy. Był kolejnym krokiem w rozwijaniu koncepcji strzelanki z pierwszej osoby, wprowadzając nowe, interesujące i często potem naśladowane rozwiązania. Klasyk, który dobrze się zestarzał! Ural

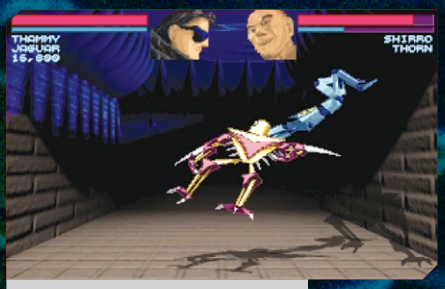
INFO

Wydawca/Deweloper: **id Software /Raven Software**
Rok: **1994**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **mroczna, pełna juchy, świetne bronie i power-upy, większa dynamika niż w Doomie**
Wady: **nieco przymulony dźwięk**

OCENA: **91%**

Bzzz, bzzzzz, bzzzzzzz...

Skok na blachę.



Mecharine 2097.

C:\> Pecet nie był specjalnie kojarzony z bijatykami, owszem, było sporo konwersji, ale jedynie kilka mordoklepek stworzono z myślą o tej platformie. Z wielu nawalanek wyłącznie na blaszaki jedna zajmuje szczególne miejsce w serduszkach graczy...

One Must Fall: 2097 to wyjątkowy tytuł, który był zainstalowany na większości komputerów na uczelniach i niemalże każdy, kto posiadał peceta, miał przynajmniej demo tego tytułu. Może nie była jak Doom instalowana na każdym blaszaku, ale bijatyka z robotami znalazła się na każdym pececie, z jakim miałem do czynienia.

Metal Kombat

To, co odróżnia One Must Fall od innych nawalanek, to nie tylko potyczki różnorodnymi metalowymi wojownikami. Nawet wybrany pilot ma wpływ na statystyki. Mamy więc 10 maszyn oraz tyle samo pilotów. Wgląd w statystyki tych ostatnich wskazuje, że decydujące są siła, zręczność oraz wytrzymałość, a to, jak są rozdysponowane punkty, ma wpływ na siłę ciosów, ich prędkość oraz naszą odporność na ataki wrogiej maszyny. Teoretycznie daje to przeszło 100 kombinacji, choć w praktyce to tylko kreatywna księgowość. Wybór pilota oraz robota ma znaczenie, choć nie aż tak wielkie, jak mogłoby się wydawać. Blaszaki dzielą się na humanoidalne i dziwaczne. Tych drugich jest tylko kilka, ale są intrygującym dodatkiem. Projekty są mocno inspirowane anime, co zapewnia unikalność i rozpoznawalność postaci. Choć modele są proste i tylko udają trójwymiarowe, to całość prezentuje się cholernie dobrze. Sam system do ambitnych nie należy, choć to chyba jedna z pierwszych bijatyk, w których można było bić przeciwnika w powietrzu, a kombosy były punktowane.

Mechaniiikkkkk!

One Must Fall: 2097 oferuje także interaktywne areny, a na prawie każdej z nich coś czeka. Raz są to kolce wysuwające się w naszym kierunku, na innej myśliwce przelatujące i plujące rakietami w walczące roboty, na kolejnej – ściany, które popieszczą prądem każdego, kto na nie wpadnie. Jakby mało było atrakcji – są także destrukcje, które możemy przeprowadzić na pokonanej maszynie, czyli tutejszy odpowiednik fatality. Mają one również dodatkowe zastosowanie w postaci zdobywania części, które mogą ulepszyć naszego robota i na przykład zmienić liczbę pocisków z jednego na kilka lub nawet dodać nowy atak specjalny. Co prawda tylko w jednym trybie, ale zawsze.

Walka jest powolna, ale za to czuć każdy cios. Części oraz iskry latają po praktycznie każdym ataku, a ciosy specjalne sprawiają, że czuć różnorodność maszyn. Urocze jest także wrzucenie ukrytego robota wzorowanego na Jazz Jackrabbit.

PODSUMOWANIE: One Must Fall: 2097 to jedna z tych gier, która była wyjątkowa i oferowała kilka ciekawych pomysłów. Wręcz prosiła się o więcej odsłon, a nie tylko kolejną część będącą czymś innym. Jako bijatyka sprawdza się całkiem dobrze, nawet po latach, w sumie to jedna z najlepszych nawalanek wydanych wyłącznie na pecety. W porównaniu z pozycjami typu Expect No Mercy, Xenophage czy Pray for Death One Must Fall: 2097 jest cholernie dobre. Czuć, że autorzy mieli pomysł, pasję i – co najważniejsze – potrafili dostarczyć coś grywalnego. Warto sprawdzić, szczególnie że to jedna z najlepszych bijatyk z robotami w roli wojowników. Konsolite

NO DOS, NO PROBLEM

Kiedy autorzy gry udostępnili ją za darmo, po latach od premiery, grupa fanów stworzyła specjalną edycję umożliwiającą granie w One Must Fall: 2097 na obecnych maszynach bez konieczności kombinowania z emulacją DOS-a. Twórcy dodali także wsparcie dla padów oraz przygotowali kilka poprawek, jedyne, czego potrzeba, to plików z oryginalnej wersji.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Epic MegaGames /Diversions Entertainment**
Rok: **1994**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA**
Zalety: **grafika, odmienność walk, interakcja na arenach**
Wady: **niejasne mechaniki, tanie AI, kolizje**
OCENA: **65%**

Under a Killing Moon

C:\> Zachłyśnięcie się objętością płyty CD-ROM doprowadziło do boomu na gry FMV. Wśród nich można było znaleźć perełki takie jak seria z Texem Murphym.

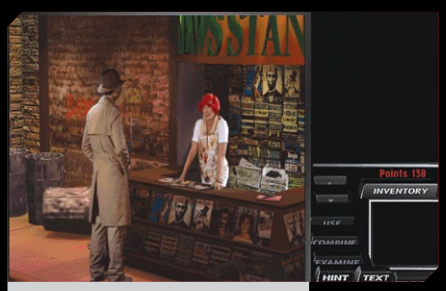
Autorzy gier potrafili mniej lub bardziej celnie przewidzieć przyszłość. Twórcy Under a Killing Moon uznali, że w 2042 r., po III wojnie światowej, ludzie nadal będą kupować magazyny w kiosku za rogiem w zniszczonym atakami San Francisco. W Polsce nie potrzebowaliśmy atomowego konfliktu, aby pozbyć się kiosków i czasopism.

„Głęboki sen”

Tex Murphy pewnie skończyłby jak wielu bohaterów przygodówek przełomu lat 80. i 90. Mean Streets (1989) i Martian Memorandum (1991) były poprawnymi, ale niewyróżniającymi się na tle innych przedstawicieli gatunku tytułami. Przełom nadszedł wraz z nośnikiem CD-ROM i modą na gry FMV. Deweloperzy z Access Software zebrali bajońską, jak na tamte czasy, sumę ponad 2 mln dol. i na czterech płytach CD umieścili połączenie przygodówki z widokiem z pierwszej osoby z serią filmików nagranych z mniej lub bardziej zawodowymi aktorami i jednym z designerów, Chrisem Jonesem, który zagrał tytułową rolę detektywa o imieniu Tex Murphy.

Ach, nasz Tex, futurystyczna wersja staroszkolnej wizji prywatnego detektywa prosto ze stron książek Chandlera. Jak na rodowitego śledczego przystało, ledwo wiąże koniec z końcem. Jednak pewnego dnia do biura przychodzi piękna (jakżeby inaczej) hrabina z prośbą o odnalezienie zaginionej statuetki. Jak to w tego typu produkcjach bywa, to tylko czubek góry lodowej, a Tex z graczem zostaną wciągnięci w intrygę, która może zaburzyć równowagę w świecie zniszczonym przez nuklearną wojnę, gdzie ludzie i popromienni mutanci muszą żyć ze sobą na tych samych – dosłownie – śmieciach.

Widok z pierwszej osoby, tak wyglądała właściwa gra.



Rok 2042, po III wojnie światowej, a kioski stoją.

Rączki do góry! Tu się ogląda FMV, a nie gra.

„Długie pożegnanie”

Prezentacja rozgrywki w Under a Killing Moon była esencją tego, jak wyglądały wtedy pecetowe gry FMV. Większość filmowych scen stworzono za pomocą green screena, a za scenografię robiła renderowana grafika. Aktorzy grali jak umieli (głównie byle jak), dialogi ciągnęły się w nieskończoność, a całe novum opierało się na tym, że wszystko wyglądało jak film. Z tym że wtedy robiło to wrażenie. Co więcej, sekcja z widokiem z pierwszej osoby okazała się zaskakująco udana, oferując ładne, chociaż uproszczone, środowisko 3D (jak określili go twórcy: połączenie Wolfensteina 3D z The 7th Guest). Największy związany z trybem FPP problem dotyczył typowego dla gatunku przygodówek pixel hunting, czyli prób znalezienia na ekranie potrzebnych nam przedmiotów. Ale od czego były opisy w polskich magazynach o grach?

Gry takie jak Under a Killing Moon mają po latach swój urok, ale prawdziwy efekt wow wywoływały w połowie lat 90., kiedy do multimedialnej maszyny za cztery średnie krajowe wkładało się kolejne płyty CD-ROM. Kolejna odsłona, The Pandora Directive (1996), została zapamiętana jako ta najbardziej udana i najlepiej zrobiona. Dwa lata później wydano jeszcze Overseer. Tex powrócił jeszcze w 2014 r. w Tesla Effect, ale to była propozycja tylko dla fanów.

PODSUMOWANIE: Gry FMV z aktorami były jednym z filarów multimedialnych komputerów, a Under a Killing Moon pozostaje jednym z ich symboli. Ten tytuł rozpoczął modę, która dała graczom takie wysokobudżetowe pozycje jak Ripper (1996) czy Black Dahlia (1998). Wraz z końcem dekady Tex i jego koledzy, za sprawą grafiki 3D, przeszli w stan spoczynku. Dżujo

THE POISONED PAWN

Na początku obecnej dekady trwały prace nad siódmą częścią serii – The Poisoned Pawn, początkowo powstającą jako fanowski remake Overseera. Jej akcja miała się rozgrywać w 2050 r. i nawiązywać do poprzednich odsłon. Prace nad grą zostały jednak wstrzymane.

INFO

Wydawca/Deweloper: **US Gold/Access Software**
Rok: **1994**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/CD-ROM/Sound Blaster**
Zalety: **klimat tech noir, prawdziwa gra FMV, skala**
Wady: **niektóre zagadki, gra aktorska**

OCENA: **79%**

Park można było rozwinąć do naprawdę solidnych rozmiarów!

theme PARK

Trzeba pamiętać o rozbudowie parku i kupowaniu nowych atrakcji!

BEZPIECZNA KOLEJKA

W Theme Park nie można było tworzyć niebezpiecznych przejażdżek, z których nasi goście by wypadali. Ta jakże sensowna opcja pojawiła się dopiero w RollerCoaster Tycoon.

C:\> Ach, któż za młodu nie uwielbiał wycieczek do wesołego miasteczka! Jako brzdąc kochałem wszelkiej maści rollercoastery, zaliczając kilkukrotnie belgijski park Walibi i wybierając najbardziej hardkorowe atrakcje. Dziś sam się dziwię, że do nich wsiadałem, jednak człowiek z wiekiem mądrzeje.

A może po prostu z upływem lat człek staje się starym trepem i bycie zg(red.)em zobowiązuje. Jak ostatnio wlazłem do Lech Coastera, to u szczytu pierwszego wzniesienia pomyślałem, że chyba mi mózg owrzodziło. Jednak w Theme Park zakochałem się od pierwszego kliknięcia myszki i choć Peter Molyneux jest dla mnie ewenementem i dziwakiem o przerośniętym ego (miałem okazję się z nim spotkać na jednym z gamescomów), to nie znam lepszego twórcy wszelkiej maści gier-managerów (szczególnie polecam niedoceniane The Movies).

Bo każdy z nas jest smarkiem

Jego dzieło z 1994 r. idealnie łechtało żyjącego w nas małego dzieciaka, który był gotów chwycić rożek z lodem i pognać z nim grać w piłkę, mając gdzieś, że zaraz może oberwać szmatławcem, który rozkwasi owego loda na jego pysku. Theme Park uderzało w te struny, bo choć celem było zbudowanie jak najlepszego parku rozrywki (co podkreślał coroczny ranking parków, w którym chciało się być na samym szczycie), mającego na siebie zarabiać, to schodziło to na dalszy plan. Największą radochę sprawiało stawianie coraz bardziej wymyślnych atrakcji, budek z różnej maści szajsem czy napojami. Następnie obserwowanie gości, którzy poruszają się labiryntem ścieżek i cieszą swoje michy na kręcących się karuzelach, by po zejściu z takowej puścić na ziemię hojnego pawia, bo niechcący ustawiłeś zbyt szybkie obroty. Auć!

Zarządzanie jak rollercoaster!

W teorii wszystko było proste jak budowa cepa – wybierałeś lokację parku (co miało wpływ na koszty, ale też dostęp do potencjalnych odwiedzających), rozplanowywałeś jego układ, ścieżki, decydowałeś, gdzie postawisz dane atrakcje, kioski z żarciem i WC, musiałeś dbać o należyty cennik wejściówek, a także mogłeś stosować sprytne, perfidne myki rodem z fast foodów, czyli sypać więcej soli do frytek, by goście częściej sięgali po słodkie napoje. Do tego wiadomo, pracownicy dbający o stan techniczny przejażdżek, sprzątacze, no i animatorzy, poprawiający humor gości, gdy ci maszerowali od atrakcji do atrakcji.

Ale nie wszystko było tak różowe. Trzeba było negocjować z dostawcami, zarządzać personelem i znaleźć odpowiedni balans płacowy, bo inaczej niezadowolenie pracowników mogło się przerodzić w strajk i nie miałby kto sprzątać uliczek albo dokonywać napraw. Megaistotny, choć też dający dużo satysfakcji, był dział R&D odpowiedzialny za opracowywanie nowych technologii i atrakcji, a trzeba było tego pilnować, bo goście łatwo się nudzili i mogli uciec do konkurencji.

Zabawa lepsza niż w piaskownicy

Oprawa, jak to u Bullfroga, była pod każdym względem znakomita. Atrakcje były zróżnicowane i dzięki przepięknej grafice oraz świetnym animacjom prezentowały się wybornie. Dźwięk również nie pozostawiał wiele do życzenia, z melodyjkami płynącymi z tandetnych bud, odgłosami monet wpadających do kasy czy okrzykami zadowolonej (lub nie) dzieciarni.

Nie znam nikogo, kto by nie pokochał tej gry od pierwszej chwili. Choć rozgrywka wcale nie była taka prosta i stworzenie najlepszego parku na świecie było wyzwaniem, tematyka sprawiała, że nie dało się oderwać od komputera i chciało się zobaczyć, cóż to za wymyślną kolejkę opracują nasi inżynierowie tym razem.

PODSUMOWANIE: Theme Park to bez wątpienia jedna z najlepszych gier o zarządzaniu. Tytuł zyskiwał dzięki tematyce, bo kto nie lubi parków rozrywki? Ale pod kolorowym opakowaniem skrywała się naprawdę głęboka gra ekonomiczna, w której podejmowane decyzje miały znaczenie. Ural

INFO

Wydawca/Deweloper: **BElectronic Arts /Bullfrog Productions**
Rok: **1994**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA/Sound Blaster, AdLib**
Zalety: **oprawa graficzna, warstwa ekonomiczna, zróżnicowane atrakcje parku rozrywki**
Wady: **brak wypadków**
OCENA: **96%**

C:\> Pierwszy WarCraft wylał fundamenty pod kolejne legendarne tytuły Blizzarda. Gra o konfrontacji ludzi z orkami wyróżniała się pomysłowością, doskonałą oprawą i niesamowitym klimatem.

Choć produkcja czerpała pełnymi garściami z serii Dune, to prezentowała zdecydowanie wyższy poziom techniczny i otwierała przed graczami znacznie szersze możliwości. Blizzard w swoich grach nie tylko zawsze stawiał na bogatą fabułę, ale potrafił też dopieścić rozgrywkę do granic możliwości. Pętla gameplayu była może i prosta, ale twarda jak valyriańska stal. Niby chodziło o rąbanie drewna, zbieranie złota, produkcję jednostek i eksterminowanie nimi przeciwnika, ale każdy element był jak na swoje czasy wygłaskany do perfekcji!

Klimatyczna oprawa

Choć postaci składały się z kilkudziesięciu pikseli, to ich animacje cieszyły oko i każdy aspekt walki był bogaty w szczegóły, takie jak graficzne przedstawianie trafień (w tym tryskającej krwi) czy ciała poległych przemieniające się w szkielety, by ostatecznie ulec całkowitemu rozkładowi.

Zog zog!

Krwawa jatka w świecie pikseli!

Gra ukazywała akcję z lotu ptaka, zaś jednostki, drzewka czy budynki zostały przedstawione w widoku izometrycznym. Olbrzymim atutem było udźwiękowienie i choć znacznie lepszą muzykę oferował nam sequel (który był również nieporównywalnie bardziej rozbudowany), to jak na swoje czasy WarCraft był na tym polu liderem. Sample oddające lot strzał, uderzenia toporów czy okrzyki walczących jeszcze bardziej budowały dynamikę rozgrywki.

Klasa sama w sobie

Istotnym atutem produkcji był także podział na dwie klasy – ludzi i orków. Gracz mógł tym samym zaliczyć dwie kampanie i wcielić się w dowódcę armii Królestwa Azeroth, którego zadaniem było wytępić zielonoskórych dowodzonych przez Gul'dana, albo przeciwnie, mógł zarządzać hordą i starać się zniszczyć cywilizację człowieka. Obie strony oferowały odrębne misje i historie, a także, co stanowiło wielki plus tego tytułu, odmienne jednostki, budynki czy czary.

Jeśli chodzi o najważniejsze innowacje, to trzeba wyróżnić możliwość zaznaczania kilku piechurów jednocześnie (tu było to ograniczone do czterech), a także to, że był to pierwszy RTS, w którym pojawiła się dynamiczna mgła wojny, zatem trafiając na daną mapę, nie wiedzieliśmy, czego się spodziewać, i musieliśmy dopiero odkryć, gdzie swoją bazę ukryła strona przeciwna. Innym kamieniem milowym był wspomniany nacisk na fabułę – każdą misję poprzedzała rysowana scenka z tekstowym (ale czytanym na głos!) wprowadzeniem.

Bob Budowniczy

Docenić również trzeba sporą liczbę jednostek. W obu frakcjach było ich aż siedem rodzajów, do tego każda mogła jeszcze przywoływać dodatkowe. I tak magowie przywoływali Żywiołaki Wody, z kolei warlockowie orków mogli przyzywać demony, a nekromanci przywracać trupy do żywych. W tym ostatnim przypadku gracz zyskiwał kontrolę nad szkieletorami, które wprawdzie padały jak muchy, ale fajnie wyglądały na polu bitwy.

Budynków było po 11 dla każdej ze stron (jeśli wliczyć w nie mury) i różniły się przede wszystkim wyglądem, bo ich funkcjonalność była podobna. U ludzi mieliśmy ratusz, którego odpowiednikiem u orków była Wielka Sala, były też farmy (zwiększające limit rekrutów), baraki, kuźnie czy wieżyczki strażnicze. Ratusz i Wielką Salę można było także ulepszyć odpowiednio do fortecy (u ludzi) i twierdzy (u orków).

Wisienką na torcie był z kolei tryb multi, który umożliwiał walkę z żywym przeciwnikiem za pomocą połączenia modemowego lub LAN.

WARCRAFTHAMMER

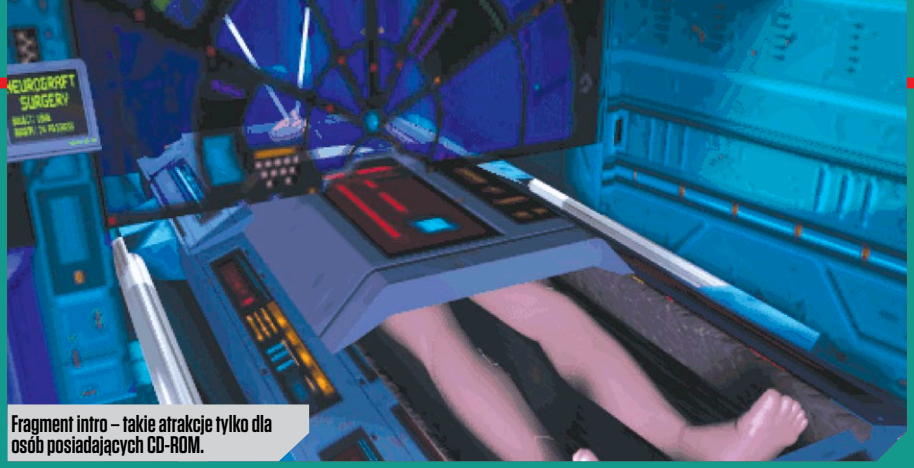
Początkowo tytuł był planowany jako licencjonowana gra w uniwersum Warhammera, ale Blizzard nie doszedł do porozumienia z Games Workshop, właścicielem praw, więc postanowił stworzyć własne uniwersum.

PODSUMOWANIE: Warcraft: Orcs & Humans to bez wątpienia jedna z najważniejszych gier w historii, która z czasem wykroczyła poza hermetyczne środowisko graczy, gdyż jej uniwersum trafiło choćby na duży ekran. Tytuł wychuchany, który dał podwaliny pod całą serię często wybitnych gier. Ural

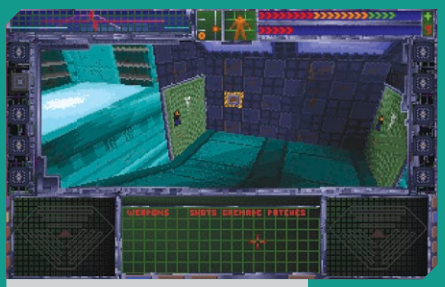
INFO

Wydawca/Deweloper: **Blizzard Entertainment**
Rok: **1994**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **świetna oprawa, dwie unikatowe frakcje, tryb multiplayer**
Wady: **momentami archaiczne sterowanie**

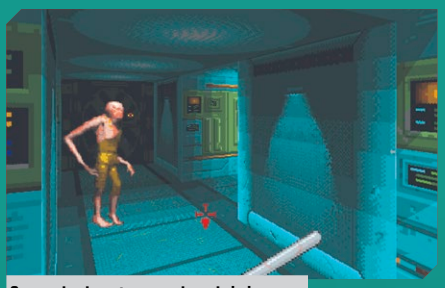
OCENA: **90%**



Fragment intro – takie atrakcje tylko dla osób posiadających CD-ROM.



Wieloekranowy interfejs, a w środku widok z pierwszej osoby.



Czasami najprostsze rozwiązanie było najlepsze – rurą w łeb.

SYSTEM SHOCK

C:\>_ Przed Thiefem, Deus Exem i BioShockiem pecety umożliwiły stworzenie wizjonerskiej gry FPS System Shock. Tytułu będącego inspiracją dla deweloperów po dziś dzień.

System Shock mógł nigdy nie powstać – tytuł był na skraju anulowania więcej niż raz. Dlaczego? Bo nawet sami twórcy nie byli w stanie wytłumaczyć wydawcy, na czym polegała ich gra. Zabierając się do pisania recenzji, miałem początkowo podobny problem.

„Creature of meat and bone"

Osią fabuły SS był klasyczny motyw starcia człowieka ze sztuczną inteligencją. W tym przypadku człowiekiem był haker, a SI – jeden z najbardziej rozpoznawalnych czarnych charakterów gier komputerowych, czyli S.H.O.D.A.N.. Budziliśmy się na stacji kosmicznej Citadel po półrocznej śpiączce farmakologicznej, aby stawić czoła eksperymentom szalonej SI i uratować Ziemię.

O ile scenariusz System Shock jest łatwy do wyjaśnienia, o tyle wytłumaczenie mechaniki zabawy wymaga więcej czasu – ale to właśnie jest piękne. Najłatwiej byłoby napisać, że gra Looking Glass Technologies była połączeniem FPS-a, RPG-a i przygodówki. Zmęczone grami fantasy (Ultima Underworld) studio weszło do świata sci-fi, przenosząc część sprawdzonych z Ultimy mechanik, ale oferując lepszy silnik, fizykę, więcej możliwości interakcji ze światem zewnętrznym i nieliniową zabawę. Interfejs użytkownika składający się z kilku mniejszych ekranów (m.in. informacje o stanie zdrowia, mapa, bronie) początkowo mógł onieśmielać, ale sprawdzał się doskonale, pozwalając graczom na rozwiązywanie wielu z istniejących wyzwań (walki, zagadki itd.) na różne sposoby. Skorzystać z którejś z kilkunastu dostępnych broni i upgrade'ów? A może złamać zabezpieczenia dzięki możliwości wejścia do cyberprzestrzeni (osobny gameplay)? Dodatkowo przed rozpoczęciem gry można było wybrać poziom trudności kolejnych aspektów mechaniki.

Immersive sim: geneza

Twórcy podjęli świadomą decyzję, aby na eksplorowanej przez nas stacji kosmicznej nigdy nie spotkać innego NPC-a. Wszystkie rozmowy odbywały się poprzez komunikator, a fabułę poznawaliśmy też za sprawą audiologów. Taki sposób narracji, wraz z mechaniką zabawy dającą graczom wiele swobody w ramach istniejącego świata, został określony jako immersive sim, a jego kluczowym elementem był emergent gameplay, czyli forma zabawy naturalnie wyłaniająca się podczas gry. Ten krótki wykład z designu gier nie jest przypadkowy – System Shock zapadł graczom w pamięci właśnie za sprawą tego aspektu, połączonego z mechaniką, fantastyczną oprawą graficzną, a także dopasowującą się do rozgrywki ścieżką dźwiękową. To był pełny pakiet, który mógł narodzić się tylko dzięki multimedialnym możliwościom ówczesnych pecetów.

Jeżeli ktoś chciałby wrócić pamięcią do zarwanych nocek przy komputerze w połowie lat 90., to przemierzanie opanowanej przez kreatury S.H.O.D.A.N. stacji kosmicznej, połączone z żonglowaniem przedmiotami i rozwiązywaniem kolejnych wyzwań, wydaje się naturalnym portalem do tamtych lat.

PODSUMOWANIE: Warren Spector, producent System Shock, późniejszy ojciec Deus Exa, do dzisiaj żałuje, że najpierw pojawiła się wersja dyskietkowa, bez dialogów, a dopiero pod koniec 1994 r. do sklepów trafiła właściwa edycja, wzbogacona o warstwę audio. Jego zdaniem to dwie zupełnie inne gry. Na szczęście sprawdzenie tej lepszej, w formie zoptymalizowanej wersji, jest łatwe za sprawą Enhanced Edition. Dżujo

OBOWIĄZKOWY REMASTER

Po wielu perypetiach w 2023 r. zadebiutował remake System Shocka. Niewiele kultowych gier PC z tamtej epoki może liczyć na tak solidną reaktywację, która pozostaje wierna oryginałowi. Jeśli ktoś chciałby wrócić do świata SS, ale pierwsza edycja jest dla niego zbyt antyczna, to będzie dobry wybór.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Electronic Arts /Looking Glass Technologies**
Rok: **1994**
Sprzęt: **486/4 MB RAM/Sound Blaster**
Zalety: **mechanika zabawy, klimat, grafika i audio**
Wady: **początkowo onieśmiela interfejsem**
OCENA: **91%**

STAR WARS DARK FORCES

Przerywniki filmowe wprowadzały gracza w świat znany z sagi „Gwiezdne wojny".

W 1995 roku taki widok robił spore wrażenie na graczach.

C:\> Opisując ewolucję FPS-ów w latach 90., większość osób zapewne zrobiłaby wyliczankę: Wolfenstein 3D, Doom, Quake i Half-Life. Jednak w środku tej listy można jeszcze umieścić Dark Forces.

Zanim do kin trafił film „Łotr 1", gracze wiedzieli, że plany Gwiazdy Śmierci wykradł nie kto inny jak Kyle Katarn, bohater Dark Forces, w pierwszej misji tej kultowej gry. Lata 90., jeszcze przed premierą „Mrocznego widma", były ciekawym okresem dla fanów „Star Warsów", którzy za sprawą rozszerzonego uniwersum poznawali losy znanych i nowych bohaterów. Oprócz książek i komiksów medium dostarczającym takie treści były też gry.

Moc była z silnikiem Jedi

Kto był wtedy graczem i wielbicielem „Gwiezdnych wojen" (to ja!), dla tego premiera Dark Forces była wydarzeniem niemalże religijnym. Oto otrzymaliśmy nie tylko ciekawą historię z uniwersum Lucasa, ale zarazem doskonałego FPS-a, którego nawet sam „Secret Service", w zestawieniu gier doomopodobnych, nazwał grą lepszą od Dooma. Takie tytuły były ostatecznym dowodem na to, że pecet stał się dominującym komputerem do grania, a pozostałe (Amiga, smutek), niestety, musiały zejść ze sceny.

Zrobienie tak dobrej gry jak Dark Forces było możliwe dzięki silnikowi o wdzięcznej nazwie Jedi. Podobnie jak silnik Build (ten od Duke Nukem 3D) umożliwił on stworzenie przestrzeni mających oś Z. Dzięki temu w DF mogliśmy znaleźć budynki mające różnej wysokości piętra – zero sztuczek. Kyle mierzył w dół i w górę, skakał, pływał i kucał – wszystkie podstawy FPS-ów w jednym miejscu. Do tego silnik Jedi mógł nawet renderować proste, trójwymiarowe obiekty, chociaż większość gry nadal opierała się na modelach 2D. W połączeniu z fenomenalną oprawą dźwiękową, zmieniającą się dynamicznie ścieżką dźwiękową i boskim klimatem „Star Warsów" otrzymaliśmy coś na wzór kolejnego epizodu gwiezdnej sagi.

Kyle shot first

Dark Forces doskonale dowodziło, że w tym okresie gry FPS wychodziły z okresu dziecięcego, polegającego na tworzeniu kolejnych, niepowiązanych ze sobą fabularnie lub przyczynowo-skutkowo leveli. W przypadku gry LucasArts gracz czuł się jak w filmie – mieliśmy scenki, briefingi i normalną fabułę, która koncentrowała się na powstaniu nowej, zabójczej jednostki, Dark Trooperów. W trakcie zabawy napotkaliśmy (w jakiejś formie) postaci znane z trylogii: Vadera, Jabbę czy Bobę Fetta, z którym musieliśmy stoczyć pojedynek. Miejscówki przypominały te z filmu, bronie wyglądały jak żywcem wyjęte ze srebrnego ekranu, a całość znalazła się na ekranie naszego (lub zamożnego kolegi) komputera.

NIGHTDIVE REMASTER

W 2024 r. Dark Forces otrzymało oficjalny remaster zrobiony rękami mistrzów z Nightdive Studios, specjalizujących się w takich produkcjach. Wydana na komputery i konsole wersja dodała takie cuda jak 4K i 120 FPS-ów, nie zaburzając oryginalnej estetyki.

PODSUMOWANIE: Stwierdzenie, że „to wyglądało jak film" dzisiaj brzmi komicznie, ale tak było. Nic dziwnego, że Dark Forces odniosło sukces i zyskało status kultowej pozycji. Silnik Jedi przydał się LucasArts jeszcze tylko raz, w osadzonej na Dzikim Zachodzie grze Outlaws (była poprawna, ale bez rewelacji). Z kolei bardzo udany sequel Jedi Knight: Dark Forces II powstał już na silniku Sith i był w pełni trójwymiarową produkcją, godnie reprezentującą erę 3D, w którą wkroczyły komputery osobiste. Dżujo

INFO

Wydawca/Deweloper: **LucasArts**
Rok: **1995**
Sprzęt: **486/16 MB RAM/80 MB HDD/Sound Blaster**
Zalety: **silnik, oprawa audiowizualna, klimat „Star Warsów"**
Wady: **na swój sposób „gra na raz"**

OCENA: **89%**

ROAD & TRACK PRESENTS THE NEED FOR SPEED

C:\>_ Jeśli ktoś w latach 90. zapytał pecetowego gracza, jaki jest najlepszy tytuł wyścigowy – większość odpowiedziałaby: „The Need for Speed". Pierwsza odsłona serii rzeczywiście była wyjątkowa.

Kto w połowie lat 90. miał porządnego PC, ten zapraszał kolegów (i koleżanki) do siebie. A jak zapraszał, to pewnie nie obyło się bez partyjki w The Need for Speed. Albo w wersję DOS-ową z 1995 r., albo wydaną rok później Special Edition (DOS i Winda 95) z kilkoma dodatkami. Niezależnie od edycji gra działała na wyobraźnię i nie przez przypadek stała się legendą.

Auto Moto Fan Klub

Tak naprawdę pełny tytuł pierwszej części brzmiał: Road & Track Presents: The Need for Speed. „Road & Track" w tytule to nazwa magazynu motoryzacyjnego, który pomógł przygotować multimedialne wstawki dotyczące samochodów. Już zanim rozpoczęliśmy wyścig, NfS witał nas fenomenalnymi filmikami, przenosząc graczy do świata rodem z telewizyjnych programów motoryzacyjnych – z tą różnicą, że to my mieliśmy za chwilę znaleźć się za kółkiem superfur marzeń.

Wydana przez EA gra nie była tak udana przez przypadek – trzon zespołu tworzyli ludzie odpowiedzialni za takie tytuły jak Stunts czy Test Drive. Połączyli oni najlepsze aspekty automatowych (i konsolowych – NfS debiutował na systemie 3DO) wyścigów z elementami symulacji. W The Need for Speed otrzymaliśmy do dyspozycji samochody prawdziwych marek (Chevrolet, Dodge, Ferrari, Honda, Lamborghini, Mazda, Porsche, Toyota), z pieczołowicie oddanymi modelami 3D, nagranymi odgłosami silnika i zdigitalizowanym, autentycznym wnętrzem. Każdy pojazd miał trochę inny model jazdy, będący czymś pomiędzy trybem arcade a modelem z serii Test Drive. Fuzja licencjonowanych samochodów, robiącej wrażenie grafiki, fragmentów FMV i udanego modelu jazdy sprawiła, że gracze czuli, jakby zrealizowali marzenie o pędzeniu z zawrotną prędkością amerykańską drogą w supersamochodzie.

„Gaz, gaz, gaz, policja goni nas"

Trasy (sześć w podstawowej wersji, edycja specjalna dostała dwie nowe, była jeszcze jedna bonusowa) były elementem równie ważnym jak pozostałe aspekty NfS, szczególnie odcinki, w których ścigaliśmy się z innymi uczestnikami, jadąc z punktu do punktu zwykłą drogą. Wyruszając z jednego miejsca, z określonym celem na mapie, pędząc z zawrotną prędkością, omijając innych uczestników ruchu (również licencjonowane pojazdy), czuliśmy się jak w filmie. I jak na film przystało, nie mogło zabraknąć policji, która mogła nam wlepić mandat (karne sekundy) lub w razie totalnej wpadki zaobrączkować (był stosowny filmik). Ucieczka przed radiowozem tylko budowała atmosferę.

Klimatu dodawały również szalone kraksy, z obracającym się samochodem. Kto nigdy nie wjechał specjalnie pod prąd, aby wywołać wielkiego dzwona, niech pierwszy użyje klaksonu. Specjalną edycję NfS wyposażono w tryb multi (via modem), ale w tamtych czasach takie atrakcje w Polsce były dostępne dla niewielu. Reszcie pozostawała zatem gra na zmianę z zaproszonymi kolegami (lub koleżankami) i wykręcenie jak najlepszych rekordów czasowych.

AAA, sprzedam niebite porsche 911 carrera z USA. Stan igła!

Granie w NfS w połowie lat 90. było spełnieniem chłopięcych marzeń.

„I feel the need, the need for speed!".

PODSUMOWANIE: Napisać, że The Need for Speed to zjawisko kultowe, nie oddaje całości – zatem dodam tylko, że w latach 90. PC doczekał się dwóch kontynuacji, korzystających z dobrodziejstw akceleracji graficznej (dwójka dopiero w specjalnej edycji) i powoli kształtujących to, czym miała stać się seria w kolejnych odsłonach. Nic jednak nie mogło przebić reakcji związanych z pierwszą jazdą w oryginalnym NfS. Dżujo

AUTO RAKIETA

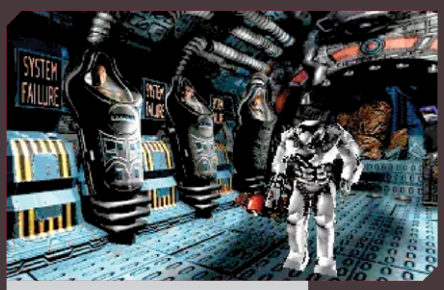
W kodzie dla wersji DOS pierwszego The Need for Speed można znaleźć pliki dotyczące Lamborghini Diablo SE30, ale samochód nie był normalnie dostępny. Z kolei w Special Edition bonusowym pojazdem był fikcyjny Warrior PTO E/2, sportowy krążownik z silnikiem rakietowym.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Electronic Arts /Electronic Arts Canada**
Rok: **1995**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/Sound Blaster**
Zalety: **oprawa, model jazdy, prawdziwe auta, trasy**
Wady: **drobne problemy graficzne, przydałoby się więcej trybów**
OCENA: **85%**

BIOFORGE™

Arnie, to ty?



Gdzie ja jestem i co ja tu robię?

C:\>_ To chyba jedyna gra „chodzona", pokazana z perspektywy trzeciej osoby, w którą grałem, bo bardzo nie lubię rozgrywki w takiej formie. Niemniej nie żałuję, że mogłem w nią zagrać, bo BioForge to tytuł wyjątkowy. Zarówno pod względem technicznym, jak i fabularnym.

BioForge zaczyna się od intra, które niewiele wyjaśnia. Mamy tu scenę lądowania statku kosmicznego w bazie na powierzchni jakiejś planety, potem widzimy, że dwóch ludzi wlecze za ręce nieprzytomną postać, następnie ktoś z sadystycznym uśmiechem zakłada przezroczystą maskę i uruchamiającego zdalnie sterowaną piłę tarczową, która opuszcza się i zaczyna ciąć coś organicznego. Gdy oprawca się pochyla, by sprawdzić efekty działania piły, na przezroczystej masce dostrzegamy ślady krwi.

Kim jestem, skąd się tu wziąłem?

Budzimy się na jakimś posłaniu, wstajemy i już widać, że po operacji z intra człowiekiem to my nie jesteśmy, a raczej kimś wyglądającym jak T-800 po ciężkich przejściach. Znajdujemy się w pomieszczeniu przypominającym celę więzienną, choć naprzeciw nas wisi jakiś robot medyczny i kobiecym głosem upomina, żeby stosować się do poleceń, bo musimy odzyskać zdrowie. Co prawda tytułuje nas obiektem, ale w czasach PRL-u (a i dziś czasem też) pielęgniarki zwracały się równie łagodnie do swoich podopiecznych, więc może to jednak szpital? Tylko dlaczego wejście zamykają jakieś niebieskie promienie, ewidentnie mające nas powstrzymać przed wyjściem? I dlaczego nic nie pamiętamy?

BIOFORGE 2

Origin Systems planowano drugą część gry, ale projekt wstrzymano i postanowiono zamiast niego zrobić dodatek kontynuujący przygody Lexa. Niestety i on nigdy nie ujrzał światła dziennego.

Przygoda, fabuła, akcja!

Część przygodowa BioForge sprowadza się do chodzenia po terenie bazy, podnoszenia i używania przedmiotów oraz innego wyposażenia (np. paneli sterowania różnymi urządzeniami) oraz odkrywania, co tu się właściwie dzieje. Fabułę gry opowiadają porozrzucane wszędzie elektroniczne dzienniki, zawierające zapiski pracowników bazy (większość z nich nie żyje) oraz banki danych, które możemy przejrzeć, używając terminali umieszczonych w kompleksie. Ten pomysł wykorzystano w wydanym parę miesięcy później System Shocku. Tekstów jest dużo, trzeba je czytać, inaczej nie będziemy w stanie rozwiązać wielu zagadek.

Chociaż większa część załogi bazy nie żyje, to nie jesteśmy sami. Napotkamy na swojej drodze ludzi i roboty, w tym maszyny bojowe, ewidentnie inspirowane ED-209 z „RoboCopa", zmutowane bestie, a nawet nieszczęśników, których poddano takim samym zabiegom jak nas. Praktycznie każdą napotkaną istotę i maszynę musimy zabić lub zniszczyć. Co prawda Lex (bo takie imię nosi nasz bohater) w trakcie walki mówi, że powinni z nim współpracować, ale i tak zwykle kończy się to śmiercią oponenta.

Jako cyborg musimy też dbać o swoją kondycję. Możemy się naprawia i uzupełnia energię, którą czerpiemy z porozrzucanych akumulatorów. Nasz bohater prowadzi pamiętnik, w którym automatycznie notuje przemyślenia – równie ponure jak te znajdowane w innych dziennikach, ale zawierające też niejednokrotnie cenne spostrzeżenia. Z tego wszystkiego buduje się fabuła – ciekawa, choć smutna. Walka wręcz oraz posługiwanie się bronią energetyczną wymagają praktyki. Wprawny gracz może się uporać z BioForge'em w dwie godziny, mnie zajęło to znacznie więcej czasu.

Statyczne tła, dynamiczne postaci

W 1995 r. BioForge wywołało zachwyt, dziś widać, jak bardzo pokrył się patyną. Tła w grze to rendery, a nasza postać i przeciwnicy to obiekty 3D. BioForge to pierwsza gra w historii, w której pojawiły się w pełni teksturowane, trójwymiarowe postacie. Obrażenia, jakie odnosi nasza postać, są widoczne na jej ciele, więc jeżeli wyglądamy na mocno podniszczonych, lepiej się podleczyć zbieranymi pakietami medycznymi. BioForge działa w rozdzielczości 320 × 200 pikseli w 256 kolorach i nie obsługuje sprzętowej akceleracji grafiki. Wszystkie dialogi w grze są mówione, choć są też napisy. Sterowanie jest toporne (poruszamy się jak czołg), ale da się do niego przyzwyczaić. Z kolei kamera czasem pokazuje nas pod dziwnym kątem.

PODSUMOWANIE: BioForge to takie ulepszone Alone in the Dark, osadzone w dalekiej przyszłości. Mimo upływu lat gra broni się dobrą fabułą i ciekawymi zagadkami. Warto po nią sięgnąć, tym bardziej że pod DOSBoxem działa bez problemu. Osh

INFO

Wydawca/Deweloper: **Electronic Arts /Origin Systems**
Rok: **1995**
Wymagania: **486/8 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **ciekawa fabuła, ładna grafika**
Wady: **nietypowe sterowanie, trudne walki, kamera utrudniająca orientację**

OCENA: **80%**

FX Fighter

C:\> W czasach, gdy konsolowcy walczyli w Tekkena i Virtua Fightera, posiadacze PC dostali FX Fightera, który dowodził, że blaszaki nie są gorsze i swoje bijatyki w trzecim wymiarze mają.

Lata 90. to był dziwny okres – z jednej strony nowa generacja konsol przenosząca graczy w prawdziwy trzeci wymiar, z drugiej pecety, które do niedawna królowały w kwestii postępu technologicznego. Posiadacze PC ślinili się na widok tego, co oferowały PlayStation i Saturn. Z pomocą przyszło studio Argonaut Software, które po kolejnym ciosie poniżej pasa od Nintendo postanowiło wykorzystać to, co miało i zapełnić lukę na rynku. FX Fighter pierwotnie był tworzony z myślą o Super Nintendo i nowej generacji chipa Super FX, nad którym pracowali. Jakkolwiek niemożliwe się to wydaje, FX Fighter miał być bijatyką 3D na SNES-a, ale Nintendo miało swoje plany i podziękowało. Argonauci dopracowali, dokończyli i wydali tytuł na peceta, przy okazji dogadując się z producentami akceleratorów 3D. Czysty zysk, a jednocześnie zero konkurencji, przynajmniej przez pewien czas.

Mamy Tekkena w domu

Pod względem wizualnym FX Fighter to mieszanka Tekkena i Virtua Fightera. Postacie są oteksturowane, podobnie jak areny, które z kolei nie są nieskończone, ale ograniczone jak ring bokserski. Wygląda(ło) to naprawdę dobrze, szczególnie na mocnych pecetach z odpowiednią kartą. Na słabszych także prezentowało się całkiem nieźle. Do wyboru dostajemy osiem postaci i jest to ciekawa ferajna. Czterech wojowników męskich i cztery bohaterki płci pięknej. Jest typowy mięśniak Jake, robot, kosmita o wyglądzie modliszki, nimfa wodna, kobieta-kot i kilka innych, mniej szablonowych postaci. W końcu akcja dzieje się w bliżej nieokreślonej przyszłości i zamiast podróżować po świecie, latamy po planetach, gdzie toczymy pojedynki. Ciosów jest całkiem sporo, bo przeszło 40 na postać. Można je łączyć w proste kombosy i nawet kilka biedajuggli. Walczymy, aż energia zejdzie do zera, skończy się czas lub wypchniemy przeciwnika za ring. Nic nowatorskiego, ale wystarcza, by klepać się po polygonalnych mordach. Ciosy wchodzą, jak powinny, choć nie zawsze. Część kombinacji jest banalna, a część wymaga wyczucia. Kamera robi najazdy przy rzutach i kilku atakach specjalnych.

Na pierwszy rzut oka FX Fighter wygląda jak pełnoprawna bijatyka 3D i w rzeczywistości nią jest, a nie wydmuszką. Choć w dniu premiery nie było większej konkurencji, to nadal nie był to hit pod względem rozgrywki. Kiedy zachwyt przeszedł, jasne było, że głębia systemu jest minimalna, a sama walka to kwestia nauczenia się kilku ciosów, które zawsze wychodzą, i wyścigu, kto kogo zepchnie na krawędź areny. Część mankamentów została naprawiona przy okazji kontynuacji z dopiskiem Turbo. Dodano dwie postacie oraz odpowiednik fatality, jednak walka nadal nie była niczym wyjątkowym. Choć w tamtych czasach wystarczało, bo grało się fajnie. Z dzisiejszej perspektywy z tą grą jest jak z innymi bijatykami w trzecim wymiarze – to bardziej ciekawostka niż coś, w co da się pograć dłużej.

K.O.

FX Fighter był tym, czym obiecywał, że będzie, czyli bijatyką 3D stworzoną na pecety, przecierał szlaki oraz zmuszał do modyfikacji sprzętu o akceleratory 3D. Pod tym względem spełnił swoje zadanie perfekcyjnie, oferując przy tym nieco zabawy. Z gigantami gatunku nigdy nie miał szans się mierzyć, jednak godnie stawił czoła i co zrobił, to zrobił.

PODSUMOWANIE: Zdecydowanie jest to ciekawostka, którą warto znać, ale grać? Teraz nawet największe pokłady nostalgii nie sprawią, że to drewno nie będzie boleć. Konsolite

Czy ta modliszka ma jaja?

Walka o ostatnie bikini.

Naturalny kamuflaż.

EWOLUUJĄCE AI

Poziom trudności w FX Fighterze jest powiązany z taktowaniem procesora – im wydajniejszy CPU, tym przeciwnik szybciej i lepiej reaguje na gracza. Na 486/66 MHz gra się normalnie, jednak na Pentium 120 MHz łatwy poziom trudności staje się trudnym, a na mocniejszych sprzętach wygrana jest prawie niemożliwa.

INFO

Wydawca/Deweloper: **GTE Entertainment /Argonaut Software**
Rok: **1995**
Sprzęt: **486/4 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **zróżnicowanie postaci, muzyka, silnik**
Wady: **drewniane sterowanie, nieczytelna grafika, problemy z AI**
OCENA: **20%**

DESCENT

C:\> Myśląc o grach, które w połowie lat 90. wniosły wiele nowego, niesłusznie pomijamy Descenta. Tymczasem był to rewolucyjny tytuł.

„Naszym celem było stworzenie gry zręcznościowej w stylu lat 80. z wykorzystaniem technologii z lat 90. Chcieliśmy mieć w pełni trójwymiarowe środowisko, w którym gracz był otoczony interesującymi strukturami i musiał mierzyć się z zagrożeniami we wszystkich wymiarach" – tak w rozmowie z czasopismem „Wired" tłumaczył, na czym polegał Descent, Mike Kulas, jeden z reżyserów gry. Trudno o lepsze podsumowanie – w czasach, kiedy gra FPP kojarzyła się z chodzeniem, Parallax Software postawiło na latanie w trzech wymiarach dzięki wprowadzeniu osi Z.

Wycieczka po kopalni 3D

Scenariusz Descenta rzeczywiście pochodził z czasów C64 i wczesnej Amigi – jeden stateczek musiał stawić czoła chmarze zainfekowanych wirusem maszyn. Przemieszczając się z planety na planetę, eksplorujemy podziemne kompleksy, docierając do reaktora wymagającego zniszczenia. Pomysł, już wtedy, stary jak świat gier. Ale wykonanie? To była inna klasa.

Utalentowany zespół początkowo realizował Inferno (oryginalny tytuł Descenta) dla Apogee, ale kiedy ten zaczął narzekać na przedłużające się prace, ekipa musiała przeskoczyć do obozu Interplay. To były udany ruch, bo dzięki niemu Kulas i drużyna mogli zrealizować swoją pierwotną wizję – dostarczyć grę 3D, która wykorzystuje tekstury. Dzisiaj to standard – wtedy absolutna rewolucja. Tak, Descent był czymś więcej niż tylko udaną strzelanką. Była to jedna z pierwszych w pełni trójwymiarowych gier, gdzie zarówno środowisko, jak i przeciwnicy korzystali z dobrodziejstw 3D, jednocześnie gracz stawał przed wyzwaniem w postaci przemieszczania się w trójwymiarze, a nie po płaskich etapach jak w Doomie. Nic dziwnego, że Descent doczekał się potem nietypowych wersji na takie urządzenia jak okulary SimulEyes VR 3D. Ale wróćmy do meritum, czyli do kopalnianych szybów.

360 stopni nieustannej akcji i błądzenia po korytarzach.

Obiekty 3D w Descencie to było coś innego niż kolejny Doom.

Mapa 3D czasami była jedynym ratunkiem dla gracza.

Odlotowy FPS

Tak oto przez 30 leveli (w tym trzy ukryte) walczyliśmy z kolejnymi maszynami, coraz bardziej skomplikowanym designem poziomów i własnym błędnikiem. O ile opanowanie Dooma było względnie łatwe, o tyle do płynnego grania w Descenta potrzeba było więcej czasu. O to jednak chodziło, a gra przez to jeszcze bardziej przypominała hity z czasów ośmiobitowych, gdy twórcy nie brali jeńców. Trójwymiarowa mapa pomagała w trudnych sytuacjach, ale nie obyło się bez grania metodą prób i błędów. W trakcie zabawy mogliśmy ratować jeszcze zaginionych górników, ale zniszczenie statku z ludźmi na pokładzie oznaczało ich nieodwracalny zgon. W niektórych momentach – co dodawało klimatu – wystrzeliwane rakiety rozświetlały nam drogę. Tak, Descent potrafił zaskoczyć.

Gra okazała się sukcesem, na rynek wprowadzono wersję z dodatkowymi etapami, a potem sequel i kolejny mission pack. Było tego sporo, co trochę obnażyło chyba najsłabszy element Descenta – powtarzalność poziomów i rozwiązań. Przechodzenie 60. levelu, który nie różnił się wiele od poprzednika, bez jakiejkolwiek fabuły, mogło odrobinę nużyć. Ale, po raz kolejny, było to nawiązanie do gier poprzedniej epoki, w których liczył się gameplay.

PODSUMOWANIE: Pecetowy świat FPS-ów w połowie lat 90. dostarczył wielu innowacji, a Descent był bez wątpienia jedną z pereł w koronie. Co ciekawe, ze względu na prosty, ale dobry gameplay i ponadczasową oprawę graficzną zestarzał się tak godnie, że nadal gra się w niego całkiem nieźle. Wiem, bo sprawdziłem. Dżujo

INFO

Wydawca/Deweloper: **Interplay /Parallax Software**
Rok: **1995**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **grafika 3D, gameplay, trzeci wymiar sterowania**
Wady: **powtarzalność i monotonia pod koniec**
OCENA: **85%**

RED FACTION & SAINTS ROW

Dalsze losy Parallax Software były interesujące. Firma zmieniła nazwę na Volition, stworzyła m.in. jedne z pierwszych gier na PS2 (Red Faction i The Summoner), a potem zasłynęła z serii Saints Row będącą alternatywą dla GTA. Niestety studio zostało zamknięte w 2023 r.

FRONTIER FIRST ENCOUNTERS

Łatki fanów gry doprowadziły do powstania najładniejszego wariantu Frontier: First Encounters wykorzystującego Direct3D.

WINDOWS I OPENGL

Gra oryginalnie uruchamiana jest pod MS-DOS, ale jeden z fanów – John Jordan – zrekompilował kod pod system Windows i przy okazji poprawił niektóre błędy (np. obsługę joysticka). Powstała też wersja wykorzystująca bibliotekę OpenGL oraz wariant korzystający z biblioteki Direct3D. Ta ostatnia wersja jest najładniejsza graficznie, choć nieco plastikowa.

Interfejs i oprawa graficzna pomimo wszechobecnych tekstur na obiektach pozostawiają wiele do życzenia.

C:\> Po niesamowitym sukcesie, jaki odniosło Elite, i jeszcze większym Frontier: Elite II David Braben nie spoczął na laurach i postanowił zrobić jeszcze bardziej zaawansowaną grę. Tym razem coś jednak poszło nie tak...

Tworząc Frontier: Elite II, Braben chciał znacznie powiększyć świat znany z pierwszej części. Tam można było lądować na stacjach orbitujących wokół planet, we Frontierze można było lądować niemal wszędzie poza gwiazdami i gazowymi gigantami. W Elite gracz miał tylko jeden statek, w następczyni można było wybierać spośród całej palety pojazdów.

Powrót fabuły

To, czego brakowało w drugiej części, to fabuła i tę postanowiono dodać. W skrócie idzie o to, że odwieczny wróg Ziemian – insektoidalna rasa Thargoidów – postanowiła wrócić i znów namieszać w galaktyce. Gracz może (ale nie musi) się dowiedzieć, dlaczego tak się dzieje, niemniej nie może wybrać dowolnego momentu, w którym włączy się w bieg fabuły (jak np. jest to w Privateerze), ponieważ terminy konkretnych wydarzeń są wyznaczone. Całość jest komunikowana w oryginalny sposób: poprzez gazety. W nich znajdziemy informacje na temat konkretnych miejsc i dat, w których trzeba wykonać daną misję, żeby popchnąć fabułę dalej. Jeżeli jednak gracz nie ma na to ochoty – droga wolna, można wejść w buty wolnego strzelca, który ma pełną swobodę co do tego, co chce w tym uniwersum robić.

No dobra, ale co tu można robić?

Rdzeń rozgrywki jest w zasadzie identyczny z tym, co mamy we Frontier: Elite II, czyli dostajemy na starcie średniej klasy statek (myśliwiec Saker III), trochę gotówki (aż 1000 kredytów) i pełną wolność. Możemy wybrać zawód kuriera i transportować przesyłki pomiędzy układami, taksówkarza i przewozić pasażerów, kosmicznego górnika wydobywającego wartościowe surowce z asteroid lub powierzchni planet, kupca nabywającego towary taniej w jednym układzie i sprzedającego drożej czy przemytnika, który tym się różni od kupca, że przewozi towary nielegalne. Można się też zabawić w łowcę nagród, ścigającego przestępców i wymierzającego im sprawiedliwość w zamian za pieniądze, albo rozpocząć karierę wojskową dla jednej ze stron: Federacji lub Imperium, za co przyznawane są odpowiednie stopnie wojskowe czy tytuły arystokratyczne, a nawet medale. Generalnie róbta co chceta, byle za dobrą kasę.

Startujemy w dobrze zaopatrzonym porcie kosmicznym na powierzchni planety Hope, gdzie możemy zdobyć wiele towarów (legalnych i mniej legalnych), kupić nowy statek (sprzedawszy poprzedni), dokupić wyposażenie (od silników, zwiększających zasięg naszego statku, przez np. pilota automatycznego, po uzbrojenie). Nie wszędzie wybór będzie identyczny, bo wszystko zależy od poziomu technicznego danego układu. Kiedy już wszystko wybierzemy i skonfigurujemy, trzeba wybrać miejsce, do którego polecimy. Trzeba jeszcze zatankować odpowiednią ilość paliwa, poprosić o pozwolenie na start (bez tego dostaniemy mandat) i ruszyć ku gwiazdom.

Gra bierze pod uwagę zachowanie statku kosmicznego w przestrzeni, więc nie ma mowy o manewrach znanych z X-Winga – żadna zmiana kierunku czy zatrzymanie nie następuje natychmiast, silniki korekcyjne muszą zrównoważyć moment bezwładności statku. Dlatego na ekranie widzimy dwa celowniki. Nieruchomy to celownik lasera (o ile został zainstalowany), drugi to wskaźnik kierunku lotu, który przy gwałtownych manewrach nie będzie się pokrywać z tym pierwszym.

Wady? Stwierdzono

Po pierwsze, sterowanie – to gra dostosowana do myszy. Można też grać joystickiem, ale wypada to słabo. Sterowanie klawiaturą jest toporne i nie ma szansy na wygraną w walce z piratem, a o precyzyjnych manewrach możemy zapomnieć. Wprowadzono też możliwość sterowania każdym silnikiem korekcyjnym z osobna, co miało zwiększyć realizm, a okazało się koszmarkiem. Po drugie, grafika – niby poprawiona, z teksturami na powierzchniach wszystkich obiektów, ale mocno niewyraźnymi. Szczytem wszystkiego jest panel główny statku wraz ze skanerem 3D. Po trzecie – liczne błędy w kodzie, powodujące zawieszenia czy wręcz wyjście z gry. Część z nich poprawiono w łatkach, część poprawili sami fani, ale chyba nie udało się wyeliminować wszystkiego.

PODSUMOWANIE: First Encounters jest warte zagrania, ale trzeba wziąć pod uwagę, że ma wady i nie każdemu przypadnie do gustu. Moja ocena jest subiektywna, bo kocham space simy, zwłaszcza serię Davida Brabena… Osh

INFO

Wydawca/Deweloper: **GameTek /Frontier Developments**
Rok: **1995**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **swoboda, realizm, fabuła**
Wady: **sterowanie statkiem wygodne tylko za pomocą myszy, błędy**

OCENA: **85%**

FULL THROTTLE

C:\> Mark Hamill może nie zrobił wielkiej kariery filmowej, ale za to zaliczył przynajmniej trzy legendarne dzieła – „Gwiezdne wojny", Wing Commandera i Full Throttle!

Zasadniczo nie ma w tym ani grama przypadku. George Lucas, jak wiemy, trudnił się nie tylko kręceniem filmów, ale miał również bzika na punkcie elektronicznej rozrywki i animacji. Dzięki temu zresztą powstały sławetne komputery Pixar, od których swoją nazwę wzięło potem znane studio filmowe. I to właśnie LucasArts, odpowiedzialne za produkcję gier, stało za powstaniem genialnej przygodówki o perypetiach Bena Throttle'a, przywódcy motocyklowego gangu Polecats. A od LucasArts do Lucasfilmu droga nie była daleka, stąd udział w całym przedsięwzięciu sławnego rycerza Jedi.

Bonjour, a może zamiast motorów auta elektryczne?

Znacie te klimaty, rockowa muza, wolność, wiatr we włosach, ryk silnika harleya i muchy w zębach. Kto by nie walczył o taki żywot? Ben z pewnością by walczył i właśnie o utrzymanie owej filozofii w podejściu do egzystencji na tym łez padole poniekąd tutaj chodzi. Kiedy bowiem szef jednej z firm motocyklowych zostaje zamordowany i niejaki Adrian Ripburger, bezwzględny biznesmen (któremu głos podkładał wspomniany Hamill), postanawia jego lśniące maszyny przemienić, może nie na mielonkę, ale na coś równie ohydnego – na furgonetki, nasz bohater wkracza do akcji! Ach, jakże kochałem te wspaniałe lata 90., gdy w grach wszechobecny był bezwstydny humor i pojawiały się wątki zahaczające o wyższe idee, takie jak choćby walka o wolność ze złymi korporacjami. Dziś wmawia się nam, że to korporacje są jej gwarantem. Gdzie popełniliśmy błąd?

Cutscenki przywodziły na myśl filmy animowane.

Ben miał wywaloną klatę jak matka Stifflera.

A Full Throttle nie tylko na tych polach, tj. dowcipu i fabuły, warczało jak dobrze naoliwiony silnik. Gra mnie zafascynowała już od pierwszej chwili, kiedy to zobaczyłem wspaniałe pixelartowe przerywniki z pełnym dubbingiem, przywodzące na myśl filmy animowane. Jasne, piksele były widoczne i nie był to poziom bajek Disneya, ale wow, w połowie lat 90. robiło to niesamowite wrażenie!

Sama rozgrywka? Cóż, gra była dość typową przygodówką point and click, choć z kilkoma twistami. Oprócz latania kursorem jak komar po ekranie pojawiały się elementy zręcznościowe, jazdy na motorze (z obijaniem mord, prawie jak w Road Rash) czy uczestnictwo... w Demolition Derby, gdy Ben zostaje wrobiony w wypadek i siłą wrzucony do walki na arenie!

Eksperymentowanie z formą

Tytuł szukał więc swojej innowacyjnej drogi i starał się wychodzić poza schematy, żonglując różnymi technologiami, bo mamy tu zarówno ręcznie rysowaną grafikę, przerywniki przywodzące na myśl filmy animowane, a nawet sekwencje w quasi-3D. Dzięki temu gra była zróżnicowana i nie nudziła się, ale twórców pochwalić trzeba za wykonanie naprawdę solidnej roboty przy projektowaniu postaci i animowaniu ich ruchów. Na przykład scena, gdy musimy się pozbyć buldoga pilnującego złomowiska, była komiczna sama w sobie dzięki świetnemu zachowaniu psa.

Gra nie była przesadnie długa i wprawny miłośnik przygodówek z tego okresu spokojnie mógł ją ukończyć w mniej niż trzy godziny. Tytuł nadrabiał przede wszystkim narracją i bardzo dobrą oprawą, choć strona dźwiękowa nieco odbiegała od tej wizualnej (pomijając gitarowe riffy, bo te zawsze na propsie). Była to jednak pozycja obowiązkowa dla każdego fana jednośladowych klimatów, w którą przyjemnie się szarpie nawet dzisiaj. Jeśli więc jakimś cudem nie mieliście dotąd okazji, to zachęcam Was do wkroczenia w ten świat testosteronu, pięknych, niezależnych kobitek i wibrujących silników między nogami.

PODSUMOWANIE: Przygody Bena to może krótka, ale za to bardzo intensywna przejażdżka, która nie stawia wysoko poprzeczki, ale za to wciąga od strony klimatu i narracji. Jedna z najlepszych przygodówek połowy lat dziewięćdziesiątych! Ural

CIĘCIA, CIĘCIA...

Pierwotnie pozycja miała być dużo dłuższa, ale terminy były nieubłagane. Okazuje się jednak, że odpowiedzialny za Full Throttle Tim Schafer zmuszony był mocno pokroić fabułę i wyrzucić wiele scen, których pozostałości zostały odnalezione przez społeczność w kodzie gry.

INFO

Wydawca/Deweloper: **LucasArts**
Rok: **1995**
Sprzęt: **386/4 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **genialny chopperowy klimat, doskonale rozpisane postaci i dialogi, pełny voice acting**
Wady: **krótka**

OCENA: **80%**

Destruction derby

C:\> „Destrukcja” to słowo, które często padnie w tej recenzji i nie będzie ono ani trochę naciągane. Produkcja studia Reflections Interactive, którą mam zaszczyt przedstawić, oznacza dla mnie nostalgiczny płacz i radość jednocześnie. To się nazywa dwubiegunowość, tak?

Prekursor samochodowej Demolki

Destruction Derby to rasowy przedstawiciel wyścigów arcade. Ba! Nie bałbym się użyć stwierdzenia, że to prekursor samochodowej demolki. Mówiąc o typowych wyścigach arcade, nie chodzi mi o bezmyślną jazdę z wciśniętym pedałem gazu w podłodze – to tak informacyjnie, dla osób, które jakimś cudem pominęły tę pozycję. Wbrew pozorom mając przed oczami banalne sterowanie, które opiera się w przypadku klawiatury na operowaniu strzałkami, musimy wziąć poprawkę na masę innych czynników. Począwszy od wchodzenia w zakręty, przez używanie hamulca w odpowiednim momencie, aż po skupienie bacznej uwagi na oponentach, których oddech cały czas wyczuwamy na tylnym zderzaku. Warto nadmienić, że stopień zniszczenia naszej fury ma także spory wpływ na jego prowadzenie. Nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę, że właśnie cofnęliśmy się w czasie do roku 1995, a ja nawijam o nieprzewidywalnej rywalizacji na torze, heh. Czy mnie poniosło? Bynajmniej! DD, pomimo że zestarzało się godnie, to nadal potrafi pozytywnie zaskoczyć.

Bączek za dychę i pół za cztery poproszę!

Tryby rozgrywki może nie są nazbyt zróżnicowane, niemniej nieprędko zacznie doskwierać nam nuda. Do wyboru mamy Wreckin' Racing, czyli wyścig, w którym pod uwagę brane są dwa czynniki – pozycja na mecie oraz liczba zdobytych punktów za kolizje. Drugim jest Stock Car Racing, w którym liczy się tylko zajęta pozycja; w zależności od uzyskanego miejsca nagradzani jesteśmy punktami. Kolejny z trybów, chyba najbardziej miodny, to tytułowy Destruction Derby, w którym zwycięża zawodnik zdobywający największą liczbę punktów niszczycielskich, ostatni na arenie w jednym kawałku. O gustach się nie dyskutuje, jednak za najnudniejszy uważam ostatni z trybów, czyli typowy Time Trials (czasówki). Cofnijmy się jednak na chwilę do punktacji za rozwałkę, gdzie sprawa ma się następująco: za zniszczenie wozu rywala bądź wprowadzenie go w obrót o 360 stopni otrzymujemy 10 punktów. Kolejno obrót 180 stopni oceniany jest na 4 punkty, zaś za obrót 90 stopni dostajemy zaledwie 2 punkty. Poza tym w grze znajdziemy tryb dla praktykantów, zmagania turniejowe i pojedynek 1 vs. 1. Dodatkowo do wyboru mamy trzy poziomy trudności (Rookie, Amateur i Pro).

Pięciu wspaniałych…

Do liczby tras można mieć zastrzeżenia, bo jest ich raptem pięć. Pierwsza z brzegu – Speedway – przypomina boiskową bieżnię. Cross Over to typowa ósemka, z kluczową przecinką pośrodku. Ocean Drive to jedna z bardziej krętych tras z widokiem na piękną pikselową plażę i ocean. No i najbardziej wymagająca i zarazem bardzo klimatyczna miejscówka, czyli Cactus Creek, gdzie o zachodzie słońca palimy gumę w charakterystycznym kanionie. Ostatnia to City Heat z niewielką liczbą zakrętów i charakterystycznym mostem biegnącym nad torem. Na osobną wzmiankę zasługuje edytor powtórek, który jest cholernie widowiskowy i pomimo nieubłaganego wpływu czasu widać, że idealnie dopełnia całość.

Graficznie jest nieźle – oczywiście jeśli patrzymy przez pryzmat retro. System zniszczeń w dalszym ciągu może wywołać efekt „wow”. Masa odpadających kawałków karoserii czy wygięta przednia klapa samochodu – to naprawdę robi wrażenie. A i na otoczeniu można zawiesić oko. OST to oczywiście kwestia gustu – jednym podejdzie, drugim nie.

Urokliwe wyścigi z dużych pikseli.

Punkty zbieramy za zniszczenia (pojazdów przeciwników) i obroty (też wozów przeciwników).

Przeciskanie się przez peleton wyścigu pewnie skończy się na kilku mniejszych i większych wgnieceniach w karoserii.

PODSUMOWANIE: Psygnosis wydał produkt kompletny. Czy dziś pikselowa, trzydziestoletnia destrukcja nadal bawi? Oczywiście. Można narzekać na mało tras, niemniej jest to tytuł w pełni grywalny, który potrafi wciągnąć i wywołać nostalgiczny zawrót głowy. Dodam tylko, że nawet mój dziesięcioletni syn zaciekawił się latającymi na ekranie kawałkami karoserii, pytając „Tato! Co to, ptaki?”. „Nie, synu – to przedni reflektor, nie widzisz żarówki LED?”. Sojer

WIĘCEJ ROZWAŁKI NA KÓŁKACH

Destruction Derby doczekało się wersji na PlayStation i Saturna. W 1996 r. powstała kontynuacja, która zebrała równie wysokie noty recenzentów jak pierwsza część.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Psygnosis /Reflections Interactive**
Rok: **1995**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **wszechobecna rozwałka, grywalność, powtórki**
Wady: **mało tras, momentami zła praca kamery**
OCENA: **75%**

ALBION

C:\>_ Historia nie z tej ziemi, opowiedziana technologią i magią, przez Blue Byte, w barwach Thalionu. Tym razem Albion to nie odniesienie do starodawnej nazwy Anglii, ale cała planeta, prawdopodobnie bogata w zasoby. Do niej właśnie w XXIII w. zmierza Toronto – statek kosmiczny, wraz z pokaźną załogą i bohaterem – Tomem Driscollem, którego losami niebawem będziemy mogli pokierować.

Nieprzypadkowo oprawa graficzna Albionu może się kojarzyć ze wcześniejszym stylem znanym z gier Thalion Software – barwnych zręcznościówek i CRPG-ów niemieckiego studia z demoscenowymi korzeniami. Bezsprzecznie to coś więcej niż duchowy spadkobierca Ambermoona, choć uniwersa obu tych gier nie są tożsame. Pierwotnie Albion miał zostać stworzony na Amigę (istnieje nawet demo silnika 3D gry), jednak bankructwo Commodore'a zaważyło na jego losach. Tak samo jak Ambermoon, Albion najpierw doczekał się wydania niemieckojęzycznego, dopiero po pewnym czasie pojawiła się wersja angielskojęzyczna.

Gęsta od liter fabuła, intrygi, ludzie-koty

Nie pokuszę się o streszczenie pełnej fabuły Albionu, bo jest ona w pewnym stopniu zbliżona do... kinowego „Avatara" (tego niebieskiego, nie tego ze strzałką na głowie) – egzotyczna planeta, przedstawiana na okładce gry w błękitnych barwach, konflikt technologii i pierwotnej kultury. Wreszcie: niezapomniane widoki w 2D (top down, jak w klasycznej Zeldzie), zrealizowane z ogromnym pietyzmem w 320 × 200 pikseli i równie zaskakujące przeskoki do podglądu z perspektywy pierwszej osoby, zupełnie jak w Ultimie Underworld. Mistrzowie pikseli z Thalionu/Blue Byte wykonali kawał niesamowitej roboty – pomimo niskiej rozdzielczości gra skrzy się od barw, ozdobników, sprawnie narysowanych bohaterów, zarówno w trybie 2D, jak i 3D. Oprawie graficznej dorównuje fabuła, opowiadana w formie tekstowej, czasami ścian tekstu, ale i ukrytych tu i ówdzie podpowiedzi (jak kod do drzwi serwisowych i bocznych tuneli prowadzących do sali komunikacyjnej, w której nastąpiła eksplozja) czy smacznych dowcipów (z wieści odczytanych z terminala: „Czternasta próba wprowadzenia wspólnej waluty w Unii Europejskiej nie powiodła się z powodu protestu Niemiec").

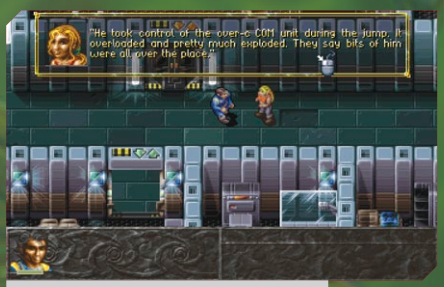
Albion 3D – oto fragment eksploracji tuneli serwisowych, prowadzących do niedostępnych zwykle pomieszczeń.

GOG ALBO PANDORA

W przeciwieństwie do Ambermoona Albion nie doczekał się remastera. Jest jednak wariant DOSBoxowy wydany przez GOG oraz przeportowana na architekturę ARM wersja dla konsoli Pandora, która stała się bazą do wersji... dla Windowsa i Linuxa.

Wielopoziomowe zagadki

Pierwszy etap rozgrywki to sekwencja na Toronto, w trakcie której Tom szykuje się do lotu zwiadowczego na Albion. Właściwie można by ją uznać za przeładowane grafiką, postaciami i tekstem interaktywne intro, w którym wystarczy dotrzeć do hangaru i wystartować. Ale, ale – informacja o wybuchu w sekcji komunikacyjnej brzmi jak sugestia do rozejrzenia się w okolicy (i ignorowania komunikatów wzywających pilota na misję). I tak właśnie jest w Albionie – dociekliwość prowadzi czasami do otwarcia szkatułki z cenną zawartością (w tym przypadku to tunel serwisowy i pozostawiona przez rządowego inspektora w sekcji komunikacyjnej broń), ale radzę uważać na inne pułapki fabularne, bo czasem chwila backtrackingu i pozostawienie zdobyczy w bezpiecznej szafce okaże się sposobem na dociekliwość strażników.



Opowieść zaczyna się jak u Hitchcocka – od wybuchu w sekcji komunikacyjnej, co będzie pretekstem do myszkowania po Toronto.

Poznajcie 28-letniego Toma, pilota trzeciego poziomu, z całym jego pikselartowym wdziękiem.

Uzupełnieniem tego staroszkolnego RPG-owania wypełnionego tekstami w 2D i zwiedzania korytarzy oraz podziemi (niekiedy połączonego z unikaniem konfrontacji) w 3D jest taktyczny system turowej walki z przeciwnikiem na pomniejszonej szachownicy. To element znany graczom Ambermoona – sprawnie zaprojektowany, dobrze zrealizowany.

PODSUMOWANIE: W obcym świecie, w którym magia miesza się z technologią, a ludzie tradycyjnie wnoszą ze sobą umiejętność popadania w konflikty ze wszystkim i wszystkimi, spotkanie Toma z obcą cywilizacją i sukcesywne poznawanie obyczajów oraz zasad rządzących światem Albionu, nawet w tak skromnej rozdzielczością oprawie graficznej, układa się w sprawnie zrealizowaną, dobrze wymyśloną opowieść. Nie szkodzi, że wiele tu nawiązań do „Avatara"... ale zaraz, zaraz, „Avatar" jest z 2009 r. i jest też znacznie bardziej infantylny. VOyager

INFO

Wydawca/Deweloper: **Blue Byte Software**
Rok: **1995**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **dzieło sztuki, wspaniały jRPG zrealizowany z niemiecką precyzją, turowe walki, niezwykły świat**
Wady: **nie ma kontynuacji, archaiczne sterowanie w sekwencjach 3D**
OCENA: **100%**

Hokus pokus, czary mary, Twoja stara to Twój stary!

HEXEN
BEYOND HERETIC

C:\> Jeśli ucztować, to na bogato. Wiedzieli o tym goście z Raven Software i jeśli Heretic był przystawką, to Hexen był wielkim prosiakiem upieczonym na obracającym się ruszcie, nie z jabłkiem, ale z całą jabłonią w pysku!

Hexen czerpał ze swojego protoplasty pełnymi garściami, ale przewyższał go na każdym możliwym polu. Ponownie zostaliśmy rzuceni do gotyckiego i mrocznego świata fantasy, ale tym razem twórcy nie brali już jeńców i dodali do tej pysznej strawy wszystkie przyprawy i składniki, jakie planowali przy Hereticu, ale nie było im wówczas dane – choćby ze względu na ograniczony czas produkcji.

W kupie siła!

I tak ich nowe dzieło było usprawnione pod każdym względem. Najważniejszą i od razu rzucającą się w oczy zmianą było dodanie trzech klas postaci. Tym samym gracz musiał wybrać, czy woli się wcielić w wojownika, mnicha, czy też maga. Każdy z nich oferował inny styl walki, unikatowe bronie i odmienne statystyki: prędkość, pancerz, magię i siłę. Z jednej strony zmuszało nas to do modyfikacji podejścia taktycznego podczas rozgrywki w singlu, a z drugiej dawało znacznie więcej frajdy i możliwości w multi, kiedy to grało się z żywymi przeciwnikami, o trybie kooperacji nie zapominając.

Wojownik stawiał oczywiście na siłę, posiadał magiczne rękawice i topór, był też najszybszy i rzecz jasna najlepiej sobie radził w zwarciu.

Jeśli lubicie walić z dystansu, to pozostawały Wam pozostałe klasy. Mnich rzucał zabójcze zaklęcia i mógł się leczyć podczas ataków, natomiast mag był fizycznie najsłabszy, ale za to dysponował przepotężnymi czarami dystansowymi, niemniej jeśli robiło się gorąco, musiał brać cztery litery w troki, bo miał bardzo mało punktów życia.

Co tam chowasz za pazuchą?

Rozgrywka doczekała się wielu szlifów i urozmaiceń, doszły zagadki logiczne, trzeba było szukać kluczy, by odblokowywać przejścia, korzystać z przełączników, do tego gra oferowała jeszcze więcej magii i przedmioty, które gracz mógł wykorzystywać w dowolnym momencie, typu ampułki lecznicze, power-upy (teleportujące, dające nieśmiertelność itd.), a także ofensywne, w tym przywołujące walczącego po stronie gracza Minotaura albo zmieniające przeciwnika... w świnię! Co istotne, to my decydowaliśmy, kiedy skorzystać z danego przedmiotu z ekwipunku, a niektóre z nich miały nieco inne działanie w zależności od postaci, którą graliśmy!

Zniknął za to Tome of Power, co było o tyle zrozumiałe, że każda z klas posiadała aż cztery unikatowe bronie, rozwijane w trakcie gry, więc byłaby to już zbyt bezwstydna rozpusta.

Backtracking i połączone mapy

Na kilka słów zasługują też mapy, ponieważ były obiektem kolejnej istotnej innowacji. Przede wszystkim lokacje były grupowane tematycznie i ze sobą połączone. Oznaczało to, że np. przełącznik z jednej miejscówki odblokowywał przejście w drugiej. Wymuszało to zatem na graczu backtracking, bo dla przykładu w Shadow Wood, na który składało się sześć powiązanych ze sobą poziomów, trzeba było znaleźć klucze do świątyń żywiołów – ognia, wody i ziemi. W innych zadania były odmienne – mogło to być ukatrupienie megabossa, przejęcie kontroli nad maszyną oblężniczą czy rozwiązywanie zagadek.

Oprawa była dużo lepsza niż w Hereticu, a poziomy lepiej przemyślane, przeciwnicy zachowywali się dużo sprytniej i było ich więcej, a oczy cieszyły różnej maści detale. Muzyka i dźwięki także w mojej ocenie wskoczyły na wyższy poziom.

Dla wielu to jeden z najlepszych, o ile nie najlepszy FPS tamtych czasów. Zdecydowanie zaliczam się do tej grupy. Przy multi spędziłem dziesiątki, jeśli nie setki godzin!

PODSUMOWANIE: Jeśli Heretic był Doomem na sterydach, tylko w świecie fantasy, to Hexen był Heretikiem na sterydach, a nawet czymś więcej. Nazwanie go zwykłym sequelem byłoby krzywdzące, stąd podtytuł Beyond Heretic trafia w samo sedno. Hexen to gra bardziej taktyczna, rozbudowana i dająca jeszcze więcej frajdy od swojego poprzednika. Ural

Klękaj do miecza!

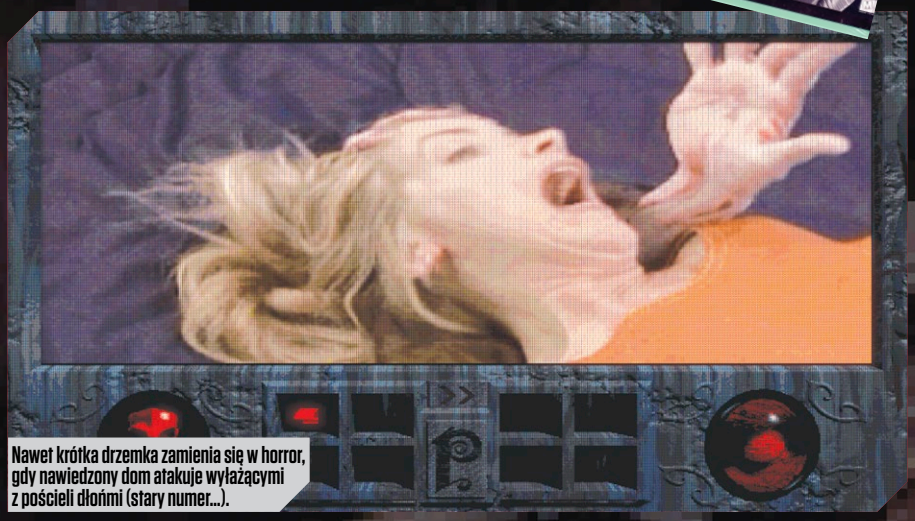
SUPER HEXEN

Gra miała ukryty tryb Super Hexen, który odblokowywaliśmy, wpisując w konsoli komendę „init" (skądinąd była to jedna z pierwszych pozycji, w których wciśnięcie klawisza tyldy na to pozwalało). Wówczas mogliśmy zmieniać klasę naszej postaci w dowolnym momencie!

INFO

Wydawca/Deweloper: **id Software /Raven Software**
Rok: **1995**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **trzy grywalne klasy postaci, nieliniowe poziomy, elementy znane z gier RPG**
Wady: **brak**
OCENA: **95%**

PHANTASMAGORIA



Nawet krótka drzemka zamienia się w horror, gdy nawiedzony dom atakuje wyłażącymi z pościeli dłońmi (stary numer...).

C:\> Do przygodowych produkcji Sierry zawsze podchodziłem z pewną dozą dystansu – po prostu serie gier amerykańskiego studia były tak różne jak ich bohaterowie. I jeszcze to AGI, które na szczęście ostatecznie wyparł point-and-clickowy system SCI.

Dla gracza wychowanego raczej na bardziej spójnych, acz pełnych absurdów i humoru opowieści LucasArtsów historie Roberty Williams kojarzyły się z infantylnymi baśniami, w których trup jednakowoż ścielił się gęsto. I tu powinna mi się zapalić ostrzegawcza kontrolka. Czy aby Roberta nie planuje jakiejś zbrodni?

Tropami FMV

Koniec pierwszej połowy lat 90. został naznaczony nowym trendem w opowieściach przygodowych. Gracze znudzeni pikselartowymi historyjkami poszukiwali czegoś nowego. Pierwsza odpowiedź przyszła dosłownie z komputera – to renderowane przygodówki z widokiem z perspektywy pierwszej osoby, jak Myst, gdzie dotychczasowy kunszt artystów od pikseli został zastąpiony modelami 3D i ray tracingiem. Początkowo z bardzo miernym efektem. Drugi trend to wciskanie sekwencji filmowych (FMV) oraz udział prawdziwych aktorów (nie tylko głosowych), użyczających swojego wizerunku w grach. Sierra On-Line wyraźnie podążyła śladem pionierów: Mad Doga McCree, The 7th Guest, Voyeura i Under a Killing Moon, wciskając nas w klaustrofobiczny świat opętanego dworu.

Światłem, cieniem i renderem

Pisarka Adrienne Delaney (w tej roli świetna Victoria Morsell) i jej mąż, fotograf Don Gordon (raczej nijaki David Homb) wraz z kotem Spazem wprowadzają się do posiadłości położonej na wyspie, należącej niegdyś do słynnego magika – Zoltana „Carno" Carnovascha (zagrał go Robert Miano). Sielską atmosferę w intrze przerywają koszmary senne (i odrobina seksu dla zachowania równowagi), a nasza główna bohaterka wyrusza właśnie na zwiedzanie nowej, acz pokancerowanej przez czas posiadłości.

Parafraza doliny niesamowitości

Określić Phantasmagorię mianem „horroru klasy B" byłoby nieco na wyrost dla tego dzieła filmowej sztuki interaktywnej. Pomimo ogromnego nakładu pracy z perspektywy czasu ani fabuła, ani wrażenia wizualnie nie robią dobrego wrażenia. Kuleje nie tylko nijaki scenariusz i kluczowe elementy fabuły, ale również narracja, w której postawiono na przydługie sekwencje wyjaśniające wydarzenia, klimat w pewnym momencie siada. Sama eksploracja nawiedzonego zamczyska jest niezła, a Victoria świetnie sprawdza się zarówno w grze emocjami, jak i w symulowaniu postaci z gry komputerowej. Jej zachowanie momentami jest jakby parafrazą uncanny valley – zatrzymywanie się postaci ludzkiej w pozycji spoczynkowej po wykonaniu akcji wywołałoby niepokojące wrażenie nawet na robotach. Maleńka okoliczna społeczność pełna jest pokracznych dziwaków, co w sumie pasuje do akcji rozgrywającej się wewnątrz posiadłości.

HORROR KLASY B ZA 4,5 MLN DOL.

Budżet: 4,5 mln dol. (z planowanych 800 tys.), 600 nakręconych scen, cztery miesiące prac na planie (po 12 godzin dziennie, sześć dni w tygodniu). Dwieście osób zaangażowanych w produkcję. Filmowano w całości na blue boksie, wykorzystując jako tła obrazy generowane na stacjach roboczych Silicon Graphics (stąd brak zielonych, fioletowych, niebieskich i szarych ubrań aktorów). Wykorzystano nowo wybudowane studio filmowe Sierry (za 1,5 mln dol.) oraz narzędzia wspomagające proces digitalizacji filmów, rozwijane na bieżąco, podczas prac nad Phantasmagorią.

Siedem płyt, siedem dni, siedem rozdziałów

Brzmi jak niebiańska baśń? Prawie, bo horroru i rozrywania ciał jest tu aż nadto – pękają głowy, z doniczek wysypują się szczątki, a to tylko początek demonicznych atrakcji. Mimo miałkości i przewidywalności fabuły skrypt gry liczy sobie aż 550 stron (kilka razy więcej niż typowy horror klasy B), no a Adrienne przez siedem dni przygody chodzi w tej samej pomarańczowej bluzie i czarnych spodniach (co wymusił sposób tworzenia gry i budowania sekwencji ruchu). Przechodząc Phantasmagorię, wielokrotnie błąkamy się bez celu, uruchamiając różne sekwencje wideo, z których część stanowi kluczowe elementy do ukończenia rozdziałów. Może się jednak zdarzyć, że pominiemy ciekawe fragmenty.

PODSUMOWANIE: Phantasmagoria to wielkie, swobodne klikanie, gdzie popadnie i oglądanie sekwencji FMV, z minimalną interakcją i skromnym wyborem przedmiotów, zakończone jednym wielkim quick time eventem w ostatnim rozdziale. Bez podpowiedzi raczej skończy się darciem skóry (na głównej bohaterce). Pomimo kontrowersji (w grze obok przemocy pojawia się scena gwałtu) Phantasmagoria już w pierwszym tygodniu zarobiła 12 mln dol. Reasumując: przemoc, gwałt, demony i krwawa jatka sprzedają gry. Nawet przeciętne. VOyager

INFO

Wydawca/Deweloper: **Sierra On-Line**
Rok: **1995**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/VGA/Sound Blaster/CD-ROM**
Zalety: **gra aktorska Victorii Morsell, spory obszar**
Wady: **słaba obsada pozostałych aktorów, przegadane i przydługie sekwencje wideo, przeciętna fabuła**

OCENA: **60%**

Nie ma wody na pustyni, ale są za to czołgi i jest jucha!

Pomimo niskiej rozdzielczości gra umożliwiała zarządzanie sporą liczbą jednostek.

COMMAND & CONQUER

C:\> Nasze serca wciąż biją, a póki biją, póty takie perełki będą mieć w nich wymoszczone miejsce! Command & Conquer zdefiniował RTS-y i wyznaczył nowe standardy dla całego gatunku strategii czasu rzeczywistego! Chwała mu, chwała!

Zawsze kochałem strategie, szczególnie te czasu rzeczywistego. Na tyle mocno, że w swoim życiu zawodowym miałem okazję pracować chyba przy 10 grach tego typu, ale i tak żadna nie okazała się jeszcze równie przełomowa, co w swoich czasach Command & Conquer, który stał się swoistym branżowym standardem, a wiele wprowadzonych w nim rozwiązań stosuje się po dziś dzień. Czy takie pojęcia jak zbieranie surowców, budowanie bazy, produkcja jednostek i zarządzanie nimi w czasie rzeczywistym brzmią znajomo? OK, Dune II, też spod dłuta Westwood Studios, położyło techniczne podwaliny i dostarczyło nawet silnik, ale to C&C przyniosło należyty i czytelny interfejs, względnie wygodne sterowanie i możliwość efektywnego wydawania poleceń kilku jednostkom naraz.

Festiwal pikselowej rozwałki!

Nie można było także narzekać na oprawę graficzną. Wprawdzie nie powiem, że gra się doskonale pod tym względem zestarzała (czas bardziej połamał sobie zęby na Red Alercie), niemniej wszystko cieszy oczy, animacje są niezgorsze, a i docenić trzeba różnej maści smaczki, jak choćby świetnie prezentujące się kłęby dymu wznoszące się po rozwaleniu jakiejś konstrukcji. No i oczywiście „crème de la crème", przydatne informacje głosowe deklamowane przez beznamiętną babeczkę i przez nasze oddziały.

Jeśli do czegoś miałbym się przyczepić, to do sidebara z mapką i zarządzaniem naszym oddziałem, który zajmował prawie 1/3 ekranu. Rozwiązanie archaiczne, ale tak samo jak sprzęt, na którym gra musiała śmigać – tytuł był bowiem projektowany pod kątem co najwyżej rozdzielczości 640 × 400 pikseli, ale to już dla posiadaczy high-endowych komputerów. Większość musiała się zadowolić oprawą uszytą z 320 × 200 punktów, a to mniej, niż oferuje dziś byle smartwatch.

Geopolityka z kałachami i meteorem w tle!

Od strony fabularnej produkcja była inspirowana ówczesnymi realiami geopolitycznymi, co zrozumiałe. Wprawdzie akcja bazowała na wydarzeniach fikcyjnych oraz konflikcie pomiędzy organizacją Global Defence Initiative i tajemniczym Bractwem Nod (gracz mógł wybrać, kogo chce prowadzić), które chciało wykorzystać kosmiczną substancję Tyberium do przejęcia kontroli nad naszą planetą, ale wprawne oko od razu dostrzeże nawiązania do konfliktu na Bliskim Wschodzie. Stąd też sprzęt, budynki i rodzaje jednostek pasowały do tego klimatu – humvee, lekkie czołgi, chinooki (czy wiedzieliście, że wynalazcą tego typu śmigłowca był Frank Piasecki, syn polskiego emigranta z Podlasia?), helikoptery typu Apache, no i żołdaki z kałachami lub granatami, a nawet superbronie, tj. działo jonowe i atomówka! Nie było może tak wielkiego zróżnicowania jak w dzisiejszych czasach, ale i tak cieszyło się michę do ekranu, jakby wyziewał z niego zapach napalmu o poranku.

RTS, który dał życie legendom

Grę pochwalić trzeba również za fajne cutscenki z aktorami, obsługę multi po LAN-ie i świetną muzykę, której autorem jest Frank Klepacki (jak samo nazwisko wskazuje, jego korzenie również sięgają naszej pięknej Wisły). Przede wszystkim jednak to wspomniane rozwiązania w obszarze interfejsu i obsługi sprawiły, że produkcja Westwood nie popadła w zapomnienie, tylko stała się drogowskazem i inspiracją dla wielu innych słynnych RTS-ów, które opierały się na podobnych rozwiązaniach i konflikcie frakcji – jak choćby kultowy StarCraft, Total Annihilation czy Act of War. I choć lepiej wspominam Red Alerta, to C&C na zawsze pozostanie w moim serduchu jako jedna z najfajniejszych gier strategicznych, w jakie miałem przyjemność grać.

PODSUMOWANIE: Command & Conquer to Chuck Norris wśród strategii czasu rzeczywistego, tytuł, który pokazał innym, gdzie ich miejsce i jak należy odtąd realizować takie produkcje. Nawet dzisiaj, prócz niewątpliwego nostalgicznego uroku, gra ma swoją duszę i oferuje mnóstwo dobrej zabawy, której każdy fan gatunku podda się z uśmiechem na japie! Ural

DYNAMIKA AKCJI W MUZYCE

Gra była pierwszą produkcją, w której muzyka dostosowywała się do tempa rozgrywki, oraz jedną z pierwszych, w których gracze mogli zarządzać kilkoma jednostkami naraz!

INFO

Wydawca/Deweloper: **Virgin Interactive /Westwood Studios**
Rok: **1995**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/SVGA/Sound Blaster**
Zalety: **rozgrywka, przerywniki, ścieżka dźwiękowa**
Wady: **nieprecyzyjne sterowanie, brak wyboru poziomu trudności**
OCENA: **85%**

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Atutem Red Alerta były świetnie zbalansowane i ciekawe frakcje.

Bzzzt!!! Kilka takich wieżyczek potrafiło na dobre zablokować przeciwnika.

C:\> Gra stawiająca pod znakiem zapytania geniusz Einsteina, który nie wpadł na to, że wymazanie z historii Hitlera wzmocni Józefa Stalina.

Ktokolwiek miał okazję grać w Red Alerta, z pewnością doskonale pamięta ten okrzyk Tanyi Adams, alianckiej ultra-super-duper bohaterki – „Cha-ching". Jeśli czytaliście już moją recenzję Command & Conquer, to wiecie, że zdecydowanie preferuję sequel. Red Alert ma nie tylko ulepszony silnik i ładniejszą, bardziej czytelną grafikę, ale także całą masę usprawnień w rozgrywce i zupełnie inny poziom strategicznej rozpusty.

Choć clou programu pozostało takie samo, to już na pierwszy rzut oka widać, że mamy do czynienia z produkcją z większym budżetem i z bardziej nowoczesnym sznytem. Przerywniki filmowe są lepszej jakości, obsługa znacznie bardziej wygodna, a zabawa zdecydowanie zyskała na dynamice. W końcu doszedł także multik, umożliwiający konfrontację nawet w osiem osób czy to po LAN-ie, czy poprzez modem.

Historia nie lubi się powtarzać

Red Alert oferował również tryb skirmish, czyli możliwość walki z komputerem na dowolnej mapie, no i rzecz jasna najważniejszy, czyli kampanię dla jednego gracza, składającą się z misji dla obu frakcji. W ostatnim przypadku uczestniczymy w konfrontacji aliantów i Sowietów, odbywającej się, a jakże – jedynka już nas do tego przyzwyczaiła – w alternatywnej rzeczywistości.

I tak oto II wojna światowa nigdy nie miała miejsca, gdyż w 1946 r. Albert Einstein skonstruował machinę do podróży w czasie, cofnął się w przeszłość o 22 lata i usunął Hitlera z kart historii. Jak to jednak w naturze bywa, nie znosi ona próżni, więc plan ten miał jeden wielki feler. Eliminacja Adolfa skutkuje znacznie większymi aspiracjami Związku Radzieckiego, który nieniepokojony przez nikogo rozpoczyna agresywną ekspansję Sowietów w Europie i ostatecznie nowy konflikt globalny staje się rzeczywistością.

W zależności od strony, w którą zdecydujemy się wcielić, każda z kampanii oferuje kilkanaście misji, w dodatku gracz może niekiedy ustalać, jakie są jego cele operacyjne. Były też zadania ukryte i specjalne, a szczególną estymą darzę akcje komandoskie, w których przyszło nam sterować samą Tanyą, czemu towarzyszyły jej sławetne okrzyki, w tym „Shake it, baby!", „Let's rock!" i „I'm there!". Ten ostatni, związany z rozkazem ruchu, doskonale świadczy o tym, że Tanya miała coś z Chucka Norrisa, bo po kliknięciu w miejsce, do którego miała się udać, informowała nas, że już tam jest. I choć Tanya była mocarna i arogancka, potrafiła wysadzać budynki i eksterminować przeciwników jednym strzałem, to jednocześnie dała nowe znaczenie hasłu „pies na baby". Pomimo olbrzymiej wytrzymałości mogła zostać błyskawicznie zagryziona przez owczarki strażnicze, więc trzeba było na nie mocno uważać.

RTS na pełnej szesnastej literze alfabetu greckiego

A poza tym – to, co kochamy najbardziej! Zbieranie zasobów, stawianie budynków (w tym u Sowietów słynnych wieżyczek Tesla Coil, miotających śmiercionośnymi, diabelsko skutecznymi piorunami), wypluwanie jak największej liczby jednostek. Ba, Red Alert był bardzo szczodry, bo oferował nam również pełnoprawne walki morskie, w których okręty podwodne wynurzały się na pierwszy plan. Każda z frakcji miała także swojego asa w rękawie – u Aliantów była to Chronosfera, umożliwiająca teleportację jednostek, u Sowietów, tradycyjnie – atomówka, mogąca niszczyć dużą liczbę struktur przeciwnika naraz.

PODSUMOWANIE: Red Alert to bezapelacyjnie jedna z najlepszych strategii czasów, w których MS-DOS zaczynał powoli odchodzić do lamusa. Pozycja po dziś dzień niesamowicie grywalna i kolejny kamień milowy dla strategii czasu rzeczywistego stworzony przez Westwood Studios. Dynamiczna rozgrywka, świetnie zbalansowane frakcje i niezapomniana Tanya Adams robią robotę! Ural

UKRYTY GOLIATH, PRZYCZAJONY MECHANIK

W plikach z grą bardziej dociekliwi gracze (żeby nie napisać crackerzy) znaleźli niewykorzystane modele jednostek, które nie znalazły się w finalnej wersji produkcji. Chodzi o czołg Goliath oraz mechanika.

METRYKA

Wydawca/Deweloper: **Virgin Interactive /Westwood Studios**
Rok: **1996**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/SVGA/Sound Blaster**
Zalety: **zbalansowane frakcje z unikalnymi jednostkami, walki morskie, ścieżka dźwiękowa**
Wady: **brak kolejkowania jednostek**
OCENA: **92%**

TERRANOVA
STRIKE FORCE CENTAURI

C:\> Źle się dzieje w układzie Alfa Centauri. Piraci przechwytują cenną broń, klany sprzeczają się między sobą, a Hegemonia Ziemska, przed którą osadnicy z Centauri uciekali z Układu Słonecznego, najwyraźniej coś knuje. Żeby nad tym wszystkim jakoś zapanować, rada układu powołuje elitarną jednostkę wojskową – Strike Force Centauri.

Fabuła, jak widać, nie grzeszy oryginalnością, a poziom aktorskich przerywników filmowych nie pomaga (chociaż dzisiaj mają pewien nostalgiczny, obciachowy urok). Niestety takie to były czasy – każdy chciał stworzyć nowego Wing Commandera z setkami megabajtów kina klasy C na płycie. Na tym poważniejsze wady na szczęście się kończą.

Ziemianie atakują!

Terra Nova to taktyczna strzelanka, w której bohater, niejaki Nikola ap Io, biega w futurystycznej zbroi bojowej po rozległych terenach, walcząc o niezależność systemu Centauri od paskudnego imperium ziemskiego. Nie biega sam – w zależności od misji może mu towarzyszyć do trzech innych żołnierzy o różnych specjalnościach, którym można wydawać rozkazy. Do dyspozycji mamy najróżniejsze bronie, od klasycznych laserów, wyrzutni rakiet czy granatów, przez urządzenia wykrywające wrogów na odległość, po miny i wieżyczki obronne, a nawet drony, których można używać i do eksploracji, i do walki. Twórcy z początku zamierzali stworzyć poważną symulację, ale w końcu zdecydowali się na złoty środek między złożonością a zręcznościową akcją. To był strzał w dziesiątkę.

Misje są różnorodne – czasami trzeba zasypać wroga deszczem granatów i patrzeć, jak kawałki zbroi i budynków tworzą malownicze fontanny, a czasem przekradać się nocą przez linie nieprzyjaciela, żeby z ukrycia sfotografować podejrzany kontener czekający na załadunek. Zdarzy się nam przejąć wrogi konwój transportowy i eskortować go do własnej bazy, wskoczyć we wrogą zbroję i przespacerować się w niej po równie wrogim terytorium albo uciec z pilnie strzeżonego więzienia. Nigdy nie wiadomo, czego się spodziewać.

Poprzez łąki, poprzez pola…

Jak widać, atrakcji jest dużo, ale gwoździem programu jest tutaj teren. W połowie lat 90. w grach przeważnie wciąż bywał albo płaski, albo mało szczegółowy, a w Terra Novej mamy góry, pagórki, kotlinki i dolinki, dołki w ziemi i wydmy, do tego wszystko porośnięte drzewami i krzaczkami, które oczywiście można malowniczo niszczyć. Mapy są ogromne, podobnie jak zasięg wzroku – dekadę przed Oblivionem możemy podziwiać zamglone szczyty na horyzoncie. Najlepsze jest to, że nic tu nie jest tylko dla ozdoby. Z daleka można się przyglądać w trybie powiększenia miejscom, w których będziemy później walczyć, a walka opiera się na sprytnym wykorzystaniu każdego wzniesienia czy dolinki. Nie ma to jak zaskoczyć wyłaniającego się zza osłony wroga albo wykorzystać zwiększony zasięg granatów wystrzeliwanych z górki (gra ma bardzo solidny system fizyki)… Żeby było jeszcze weselej, zbroje bojowe przyszłości mają też plecaki odrzutowe. Kiedy znudzi się nam ukrywanie przed nieprzyjacielskim patrolem, możemy z całym oddziałem wyskoczyć zza górki i spaść wrogom prosto na zakute w hipernowoczesne pancerze łby. W czasie kiedy FPS-y więziły graczy w ciasnych labiryntach, poczucie swobody, jaką dawały otwarte przestrzenie Terra Novy, było niesamowite.

PODSUMOWANIE: Terra Nova jest prekursorem całego mnóstwa gier i trendów – wyrastają z niej nowoczesne strzelanki, cudowne plecaki odrzutowe serii Tribes czy FPS-y takie jak Halo, które zamieniły ciasne korytarze na rozległe krajobrazy. Oczywiście z czcigodnymi prekursorami często bywa tak, że chociaż się ich szanuje, to niekoniecznie chce się do nich wracać. Jak się wraca do Terra Novy? Ano tak, że rozdzielczość trochę kłuje w oczy, a do sterowania trzeba się przyzwyczaić (to jeszcze czasy przed mouse lookiem), ale… cóż. Właśnie przez to, że znowu usiadłem do Terra Novy, niniejszy tekst dotarł do naczelnego na ostatnią chwilę. Paweł Schreiber

Ja latam! Ja latam!

Po ukończeniu gra informuje, ile drzewek spaliliśmy w czasie kampanii.

Rada Układu Centauri na tradycyjnej sesji narzekania, że jest źle, a będzie gorzej.

KOSZTOWNA KINEMATOGRAFIA

Producenci gry zapatrzyli się w Wing Commandera 3 i stwierdzili, że trzeba do Terra Novy koniecznie wstawić filmowe przerywniki, których gra potrzebowała jak ryba roweru. Koszty wystrzeliły w górę, czas produkcji się przeciągnął, a kapitalna gra przyniosła Looking Glassom straty i nie doczekała się planowanego ciągu dalszego.

METRYKA

Wydawca/Deweloper: **Looking Glass Studios**
Rok: **1996**
Sprzęt: **Pentium/8 MB/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **różnorodność misji, rozległe krajobrazy, plecaki odrzutow**
Wady: **do sterowania trzeba się dziś przyzwyczaić, przerywniki filmowe**
OCENA: **88%**

IGNITION

Zaczynamy od przejazdu przez wodę, a potem napięcie stopniowo rośnie.

Hopa do lewy cztery przez – piorun!

Trasy potrafią być wyjątkowo efektowne.

C:\> Lata 90. to złoty okres dla arcade'owych wyścigówek. Kiedy wszyscy jarali się realizmem TOCA, a Colin McRae Rally jeszcze nie nauczył nas, że „lewa cztery, nie ciąć", to Ignition wjechało na pełnym gazie, wyskakując z rampy przy akompaniamencie dopalacza i wykrzyczało: „Gdzie w tym zabawa?!".

To jedna z tych gier, które nie przejmują się rzeczywistością – tu samochody skaczą jak kangury na trampolinie, ciężarówki ścigają się z radiowozami, a maszyny rolnicze są równie groźnym elementem toru, co ostre zakręty. Zapomnijmy o intrygach rodem z Fast & Furious czy dramatach kierowców F1. W Ignition fabuła jest prosta: masz wóz, masz tor, masz rywali – gaz do dechy i jedziemy! Nie ma tu zbędnych wstępów, emocjonalnych opowieści o rywalizacji czy zemście na złowrogim kierowcy, który kiedyś wymusił pierwszeństwo na rondzie. Liczy się tylko czysta radość z jazdy.

Mezalians Super Off Road i Micro Machines

To, co odróżnia Ignition od typowych wyścigówek, to perspektywa – kamera znajduje się wysoko nad torem, co sprawia, że gra przypomina skrzyżowanie Micro Machines z klasycznymi zręcznościowymi racerami. Samochody śmigają z prędkościami, które wymuszają szybką reakcję, jeśli nie znamy trasy – nie widzimy, co jest w oddali. Każdy pojazd prowadzi się nieco inaczej – masz tu wszystko: od malutkiego sportowego auta, przez radiowóz, po wielką ciężarówkę, na autobusie szkolnym kończąc. Nowe pojazdy i trasy odblokowujemy, przechodząc tryb mistrzostw, który będziemy przechodzić wielokrotnie i do znudzenia. Są też kody, więc nie musimy się męczyć, jeśli wracamy do gry po latach, i możemy odblokować wszystko z marszu. Najważniejszy element? Szalone skróty. Możesz próbować przejechać trasę normalnie, ale po co, skoro łatwiej będzie wskoczyć na most, przeskoczyć przez przepaść czy pojechać na przełaj, licząc, że wrócisz na trasę w odpowiednim miejscu i nie pod prąd. To jest właśnie Ignition – totalny chaos, który daje masę frajdy.

Wyścigi łączą, ale też dzielą

Najważniejszym trybem jest rozgrywka na podzielonym ekranie. W czasach, gdy nie każdy miał komputer (a jeśli ktoś miał, to był bardzo lubianym kolegą), multiplayer był pożądany w takich grach. Jazda w trybie split-screen dzieli ekran w pionie i wprowadza nowy wymiar rozgrywki, która sama w sobie jest wyjątkowo prosta. Mamy drift, wiecznie ładujące się nitro i dwa biegi. To wszystko składa się na automatowe odczucie z rozgrywki – nie ma tu broni czy wymyślnych power upów, tylko czysta zabawa bez udziwnień, choć szybko powtarzalna – grę możemy „wyczyścić" w jeden wieczór. To jest i plus, i minus Ignition – wojna między kierowcami jest na gołe cztery kółka. To nie są zwykłe wyścigi, tylko najsprytniejszy i najbardziej szalony kierowca dotrze do mety pierwszy.

Niewielka gra o niewielkich samochodzikach

Jak na 1997 r. Ignition wygląda naprawdę dobrze. Samochody są niewielkie, ale szczegółowo odwzorowane, a trasy kolorowe i pełne detali. Najważniejsze jednak, że gra działa płynnie nawet na słabszym sprzęcie, co w tamtych czasach było kluczowe. A muzyka? To prawdziwy hit – energiczne, rockowe kawałki, które idealnie pasują do szalonej jazdy. Do tego efekty dźwiękowe – piszczące opony, kolizje i odgłosy przy „doładowaniu" – wszystko to sprawia, że każda runda to czysta adrenalina. Nie ma co ukrywać – Ignition to gra, która z postępem mistrzostw staje się wymagająca, choć nasze umiejętności też się poprawiają. Komputerowi przeciwnicy nie dają forów, a jeden zły zakręt może skończyć się katastrofą. Jednak to sprawia, że każda wygrana smakuje jeszcze lepiej. Szczególnie na trasach, które pokonujemy po raz enty.

PODSUMOWANIE: Arcade'owa ścigałka z krwi i kości – wyobrażam sobie, że idealnie działałaby w automacie pokroju Super Off Road z monitorem w trybie „tate". Na domowym kineskopowym monitorze 4:3 też jest w stanie dać nie lada frajdę, ale trzeba pamiętać, że nie na długo. Azi

ENERGIA Z MUZYKI

Muzykę w Ignition skomponował Christian Björklund, którego wcześniejsze dzieła można usłyszeć w Slam Tilcie.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Virgin Interactive /Unique Development Studios**
Rok: **1996**
Sprzęt: **Pentium 75 MHz/8 MB RAM/SVGA/Sound Blaster**
Zalety: **tempo, oprawa audiowizualna, piękne trasy**
Wady: **nietypowe prowadzenie aut, mało zawartości**
OCENA: **79%**

INNER WORLDS

Nie jest to to, o czym myślicie – Nikita po prostu wspina się „na strażaka".

Ulepszenia mogą permanentnie poprawić nasze statystyki.

C:\>_ Czy kiedykolwiek graliście w platformówkę z lat 90., w której możecie być zarówno wojowniczą kobietą, jak i wilkiem? Nie? No to czas nadrobić zaległości, bo Inner Worlds z 1996 r. to jedna z tych gier, które były na tyle ambitne, że prawdopodobnie same się przeraziły własnych pomysłów. To produkcja, w której średniowieczne fantasy łączy się z mechanikami RPG, skakaniem po platformach i walką z potworami, a wszystko to opakowane w wyjątkową oprawę graficzną.

Wcielamy się w Nikitę – wojowniczkę, która wygląda, jakby spędziła ostatnie kilka miesięcy w jaskini, ale nadal potrafi solidnie przywalić całym arsenałem broni i przedmiotów porozrzucanych po mapach. Jej zadanie zmienia się w zależności od poziomu, każdy zakończony innym decydującym pojedynkiem. Brzmi standardowo? Może i tak, ale Nikita ma jednego asa w rękawie. A raczej... jeden pazur w łapie. Potrafi bowiem zmieniać się w wilka, co daje jej zupełnie nowe możliwości poruszania się i walki. Chociaż gra nigdy nie wyjaśnia, skąd ta umiejętność, jest to element, który znacząco wyróżnia Inner Worlds na tle innych platformówek z tamtych lat.

Kiedy człowiek, a kiedy bestia?

Rozgrywka to klasyczna platformówka, w której przemierzamy średniowieczne lokacje, walczymy z dziwnymi stworami i rozwiązujemy zagadki, wymagające używania odpowiednich przedmiotów. Jako człowiek mamy dostęp do zróżnicowanej broni – różdżek, kamieni, młotków, generalnie wszystkiego, co nam wpadnie w ręce. Możemy mieć osiem przedmiotów i wybierać je, używając klawiszy funkcyjnych. Niektóre możemy zaznaczyć, a inne od razu zostaną użyte, jak np. eliksiry czy zwoje. Jako wilk zyskujemy większą szybkość, zwinność i możliwość wciskania się w ciasne miejsca, ale w zamian nie możemy używać ekwipunku. W praktyce oznacza to, że połowę gry spędzamy na zastanawianiu się, czy w danej sytuacji bardziej przyda się ludzka siła, czy wilcza szybkość. Na transformację zużywany manę, mamy też pomysłowo zaprojektowane wskaźniki naszych możliwości życiowych i magicznych – w formie naczynia z cieczą oraz drzewa.

Głęboka platformówka, ale nie dosłownie

Jednym z elementów wizualnych, który wyróżnia Inner Worlds, jest wykorzystanie efektu paralaksy. Tło jest statyczne jak w wielu innych platformówkach z tamtego okresu, ale platformy i pewne elementy otoczenia przesuwają się w różnym tempie względem siebie, tworząc iluzję głębi. Dzięki temu mroczne zamki, drewniane platformy i podziemne jaskinie wyglądają bardziej dynamicznie, co pomaga w budowaniu klimatu gry. W czasach, gdy większość tytułów dla DOS-a opierała się na płaskich tłach i sztywnych animacjach, Inner Worlds zaskakiwało dbałością o szczegóły wizualne. Efekt ten sprawia, że eksploracja świata jest przyjemniejsza i bardziej immersyjna, nawet jeśli czasem tła zazwyczaj są jedynie czarną otchłanią.

Pod względem wizualnym Inner Worlds prezentuje się solidnie jak na standardy 1996 r. Lokacje są klimatyczne, przeciwnicy dobrze zaprojektowani, a animacje – choć momentami sztywne – mają swój urok. Przeciwnicy tryskają krwią oraz innymi płynami ze swoich ciał, które pozostają na powierzchniach, co nie było w tej epoce czymś oczywistym. Gra ma mroczną, gotycką atmosferę, która sprawia, że czujemy się jak w świecie, gdzie każdy kamień kryje jakąś tajemnicę (lub przynajmniej wrednego szczura). Muzyka również zasługuje na pochwałę. Jest niepokojąca, klimatyczna i świetnie pasuje do świata gry. Dźwięki walki, skakania i ataków brzmią, jakby nagrywano je na kalkulatorze, ale są wystarczające,

Są w Tobie dwa wilki

Inner Worlds nie jest grą dla osób, które lubią proste i przyjemne przechodzenie poziomów. Tutaj każdy skok może być ostatnim, a przeciwnicy bywają naprawdę wredni. Nasze zasoby są ograniczone, więc często trzeba się zastanowić, czy warto teraz użyć danego przedmiotu, czy może lepiej zachować go na później (podpowiedź: zachować, później będzie jeszcze gorzej). Na szczęście punkty zapisu są dobrze rozmieszczone i często będziemy za nie dziękować, a zapisywać w nich możemy na kilku slotach bez ograniczeń. To momentami może się okazać niezbędne.

PODSUMOWANIE: Mimo swoich wad Inner Worlds to gra, którą warto poznać, zwłaszcza jeśli lubicie nietypowe platformówki z lat 90. Mechanika zmiany formy postaci, RPG-owe elementy i klimatyczna oprawa graficzna sprawiają, że wyróżnia się ona spośród wielu innych tytułów z tamtej epoki. Dzięki swojej wyjątkowej, niepodrabialnej atmosfery Inner Worlds może Was pozytywnie zaskoczyć. Azi

MIĘDZYNARODOWY SHAREWARE

Inner Worlds to prawdopodobnie jedna z pierwszych gier shareware na PC stworzonych przez międzynarodowy team Sleepless Software, koordynujący pracę przez internet. Obecnie produkcja stała się freeware'em, ale jeśli chcecie wesprzeć twórców, można ją zakupić na Steamie.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Sleepless Software**
Rok: **1996**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/SVGA/Sound Blaster**
Zalety: **ładna bohaterka, wyjątkowy klimat, ciekawe rozwiązania w rozgrywce**
Wady: **momentami frustrująca, mało sekretów, czuć, że to tytuł indie**
OCENA: **70%**

DUKE NUKEM 3D

Kozaccy przeciwnicy to kwintesencja DN3D!

Dzień dobry maleńka, jak ci na imię, zgubiłaś się w tym tłumie?

C:\> Oto bohater, na jakiego zasługujemy, który wie, że rozwiązaniem każdego problemu jest mocarna spluwa, jeszcze większa arogancja i siarczysty dowcip! A jeśli ktoś ma z tym problem, to trzeba wdeptać go w podłogę!

Gra z Księciem w roli głównej to ciekawy przypadek. Tytuł stał się kultowy, a hasełka z niego weszły do mainstreamu i wciąż są pamiętane. Jednocześnie produkcja nie była majstersztykiem technicznym, ale nadrabiała niesamowitym klimatem. Stała się pozycją bezapelacyjnie kultową i chciałbym kiedyś przeczytać solidną analizę, dlaczego potencjał serii został tak skutecznie zmarnowany. Duke Nukem Forever był swoistym gwoździem do trumny naszego badassowego bohatera, będącego inspiracją dla fryzury Krzysztofa Rutkowskiego. I tak jak nasz rodzimy detektyw bez licencji, również Duke skończył jako synonim beki.

Come get some!

Wróćmy jednak do 1996 r., który obrodził całą masą perełek i był okresem, kiedy to gry 3D na dobre zaczynały rządzić światem elektronicznej rozrywki. Wprawdzie jeśli chodzi o trójwymiar, silnik Build Engine, na którym bazował DN3D, dzięki różnym sprytnym zabiegom oferował bardziej jego złudzenie niźli 3D, ale kogo to obchodzi, liczy się efekt. Doskonałe udźwiękowienie, wyborna rozwałka, klimatyczne hasła Duke'a, dynamiczne oświetlenie i, co megaistotne, interaktywne środowisko, w którym można było obrzucać tańczące przy rurach kobiety banknotami (albo spuszczać wodę w kiblu), robiły swoje.

Gra była spowita w opary absurdu i opierała się na humorze rodem z kina klasy C, bo B to byłby komplement, ale o to w tym wszystkim chodziło. Akcja toczyła się w XXI w., w którym na Ziemię trafiają kosmici (część wyglądała jak człekokształtne knury, a inne jak latające mózgoczaszki) i porywają nasze niewiasty, by zamienić je w niewolnice. Dla fana cygar i kobiecych wdzięków to było za dużo, więc postanawia on wyeliminować wszystkich najeźdźców i pokonać ich przywódcę, Cycloid Emperora, by przywrócić światu patriarchat. No dobra, to ostatnie sam dodałem, to jeszcze nie były chore czasy z debilnymi filmidłami pokroju „Barbie", ale łapiecie, o co chodzi.

Gra różnorodna i inkluzywna

Tytuł oferował aż 29 map, przy czym w Atomic Edition było ich jeszcze więcej. Nie każda z nich była idealna, niektóre były chaotyczne, ale gra nadrabiała wspomnianym interaktywnym środowiskiem, licznymi sekretami i easter eggami, różnorodnością (choć tęczowej flagi zabrakło) i dynamiką rozgrywki. Arsenał broni był przekozacki, z wyrzutnią rakiet na czele, ale również takie wynalazki jak Freezethrower (zamrażający przeciwników) czy Shrinker (pomniejszający ich, by potem móc ich zdeptać jak karaluchy) wywoływały banana na twarzy. A jeśli zabrakło amunicji, można było sprzedać komuś kopa w potylicę lub polatać jetpackiem.

Choć były wówczas tytuły, które znacznie lepiej sprawdzały się w multi, to również i tu mogliśmy walczyć z żywym przeciwnikiem po sieci LAN i była to zabawa wyśmienita, szczególnie na mniej rozległych mapach. Trzeba jednak pamiętać, że z dzisiejszego punktu widzenia celowanie było mocno archaiczne, nie mieliśmy bowiem pełnej swobody ruchu w osiach XY. Innymi słowy, jeśli oponent znajdował się wyżej lub niżej od nas, to trzeba było zrównać celownik z delikwentem w osi X, a pociski i tak go dosięgały (choć przy latających przeciwnikach nie zawsze, co mogło frustrować).

Jeśli postanowicie wrócić do Duke Nukem 3D po latach, to z pewnością odczujecie olbrzymi dyskomfort, ale od czego scena retro – możecie sięgnąć po EDuke32, który oferuje nowoczesne celowanie myszką, znane ze współczesnych FPS-ów.

To se ne vrati

Zawsze miałem słabość do naszego blondwłosego protagonisty i uwielbiam bezczelny humor, taki jak choćby żarcik z Dooma, kiedy to natrafiamy w jednym z sekretnych pomieszczeń na przepołowionego głównego bohatera z gry id Software. Nawet przy Duke Nukem Forever bawiłem się przyzwoicie, rysując wacka na tablicy w pomieszczeniu odprawy. W świecie zdominowanym przez poprawność polityczną i ludzi obrażających się o byle co przydałby się powrót tego typu gier. „I'll rip your head off and shit down your neck!".

PODSUMOWANIE: Jeśli Doom to burger, to Duke Nukem 3D jest burgerem z potrójnym bekonem, czterema kotletami mięcha i pięcioma plastrami sera, a wszystko to polane sosem taco! „Hail to the king, baby!". Ural

NINTENDO DUKE CENZUROWANY

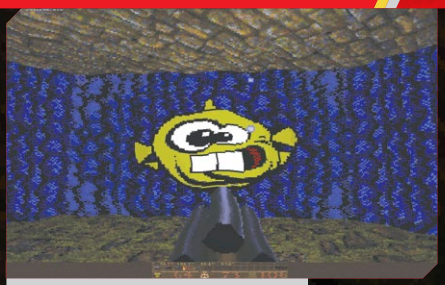
Wersja na Nintendo 64 była mocno ocenzurowana, bez krwi, przekleństw i cycków. Aż szkoda, że twórcy nie zamienili w grze Doomguya na Mariana i nie kazali Duke'owi powiedzieć „Guess this little f*cker didn't jump high enough!".

INFO

Wydawca/Deweloper: **GT Interactive/3D Realms**
Rok: **1996**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **doskonały humor, świetny protagonista, cycki!**
Wady: **archaiczne celowanie, momentami nieprzemyślane mapy**

OCENA: **82%**

QUAKE



Quake jest mroczny, co nie znaczy, że nie ma easter eggów. Na jednej z plansz pod wodą znajdziemy Dopefish.

Zabiłem przed chwilą shamblera, więc w nagrodę... mogę powalczyć z drugim shamblerem!

Chthon – jeden z dwóch bossów w grze... a na upartego to wręcz jedyny.

C:\> Wolfenstein 3D i Doom były postrzegane jako gry trójwymiarowe, ale spośród produkcji id Software dopiero Quake mógł się tym mianem szczycić bez przekłamania. Aż dziw bierze, że wprowadzenie tak naturalnej (z dzisiejszej perspektywy) zmiany złamało firmę z Teksasu...

Quake był ostatnią grą, nad którą wspólnie pracowali John Carmack i John Romero. Skok technologiczny, jaki założyło sobie studio, okazał się trudny w realizacji, co przełożyło się na kłótnie i wypalenie całego zespołu. Do tego doszła rozbieżność oczekiwań wobec finalnej wizji tytułu i ostatecznie każdy John poszedł w swoją stronę (Carmack pozostał w id Software, a Romero założył Ion Storm).

Wieloboki zamiast sprite'ów

Szkoda, że ta historia skończyła się tak przykro, bo sama gra została na premierę przyjęta bardzo dobrze, a mam wręcz wrażenie, że im więcej lat mijało, tym większym kultem obrastała. Przede wszystkim Quake spopularyzował trójwymiar w FPS-ach, w każdym tego słowa znaczeniu. Sprite'y broni czy przeciwników zostały zastąpione przez modele, plansze, na których toczy się akcja, można było konstruować bez żadnych ograniczeń architektonicznych czy sztuczek, a nasz bohater mógł się rozglądać nie tylko na boki (jak w Doomie), ale także w górę i dół. Otrzymał też możliwość skakania i nurkowania. Do warstwy technologicznej nikt nie miał zastrzeżeń.

Ciemność! Widzę ciemność!

Niestety mniej odkrywczy był sam projekt gry. Romero miał wobec Quake'a bardzo ambitne plany, ale presja czasu i wspomniane wyżej zmęczenie zdecydowały o tym, że rozgrywka nie odbiegała za bardzo od tego, co znaliśmy z wcześniejszych gier w gatunku. Zastanawiający był tu obrany kierunek artystyczny, który sprawiał wrażenie, że decyzja była zmieniana w trakcie produkcji kilka razy. Mamy bowiem aspekt futurystyczny wyrażany technologią teleportacji czy zaawansowanymi broniami, ale z drugiej strony większość czasu spędzimy, biegając po szaro-brązowych, przywodzących na myśl średniowiecze konstrukcjach. Do tego dochodzi utrzymana w stylu mrocznego ambientu muzyka skomponowana przez Trenta Reznora i jego zespół Nine Inch Nails, a całość polana jest sosem z mitologii Cthulhu. I szczerze? Palce lizać! Fakt, że przydałoby się w Quake'u trochę różnorodności kolorystycznej, ale atmosfera jest gęsta i nie pozwala oderwać się od gry.

Szkoda tylko, że co jakiś czas dają o sobie znać niedoróbki. Dla przykładu poszczególne epizody mają różne liczby poziomów i niby jest to detal, ale pozostawia wrażenie niespójności. Brakuje też walk z bossami, których oczekiwalibyśmy na zakończenie każdej krainy. Najczęściej mamy po prostu większe starcie ze standardowymi przeciwnikami.

Multum możliwości

Wzorem Dooma Quake stanowił pole do popisu dla twórców modyfikacji – także dla (i tak już obłędnie dobrego w swojej podstawowej wersji) trybu multiplayer. Bardzo popularna obecnie gra Team Fortress 2 swoje korzenie ma właśnie w modyfikacji do Quake'a. Tytuł przyczynił się też do promocji akceleracji graficznej za sprawą wydanego jakiś czas po premierze wariantu GLQuake.

PODSUMOWANIE: Pomimo swoich wad jest to produkcja, która chwyciła mnie za serce jeszcze w latach 90. i trzyma do dziś. Trafienie przeciwnika rakietą w trakcie lotu czy przewiercenie go thunderboltem (popularnie: spawarką) daje tyle samo satysfakcji obecnie, co kiedyś. Technologia, fizyka i modyfikacje dają mi to, co mało która inna gra – poczucie nieskrępowania. Skacząc po korytarzach Quake'a, czuję się po prostu wolny i ta radość jest nie do podrobienia. Patrol

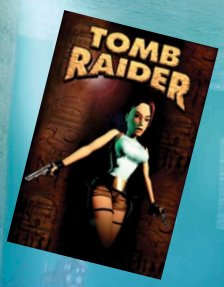
ZAPOWIEDZI WSTRZĄSU

Wzmianki o Quake'u można było przeczytać jeszcze przed wydaniem Wolfensteina 3D! Włączcie pierwszy epizod Commander Keen, wybierzcie w menu pozycję Previews! i zerknijcie dokładnie na zawartość...

INFO

Wydawca/Deweloper: **GT Interactive/id Software**
Rok: **1996**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **możliwości silnika gry, atmosfera, tryb sieciowy**
Wady: **monotonna kolorystyka, za mało walk z bossami**
OCENA: **90%**

TOMB RAIDER



C:\> W drugiej połowie lat 90. gry komputerowe przeszły rewolucję 3D, a jej forpocztą stał się m.in. Tomb Raider. Po tym, gdy gracze ujrzeli Larę Croft, już nic nie było takie samo.

Trudno uwierzyć, ale w Europie Tomb Raider zadebiutował najpierw na... konsoli Sega Saturn. Wydawca zawarł umowę z Segą na czasową wyłączność. Te kilka tygodni twórcy wykorzystali na poprawienie błędów w wersjach na PSX-a i PC, chociaż ta ostatnia i tak miała problemy z muzyką. Niezły start jak na jeden z najbardziej kultowych hitów w historii branży.

Gra nowej przygody

O narodzinach Tomb Raidera napisano wiele, łącznie z książką („Jak powstawał Tomb Raider" autorstwa Daryla Baxtera). Nie ma sensu drążyć tematu ani robić dowcipów o graniu w sylwestra. Spójrzmy na tę grę przez pryzmat peceta. Za tytułem stał Core Design i zaprawiony w amigowych bojach zespół młodych ludzi. Za główną wizję odpowiadał Toby Gard, chcący stworzyć grę będącą połączeniem eksploracji podziemi z Ultima Underworld z grafiką Virtua Fightera. Ten drugi aspekt jest dla nas dzisiaj kluczowy – Tomb Raider od początku miał być grą 3D, z eksploracją z widokiem z trzeciej osoby. I od pierwszego dnia był to tytuł powstający nie tylko na 32-bitowe konsole, ale również na PC.

Po 18 miesiącach, dziesiątkach zarwanych nocy i przy skromnym budżecie jesienią 1996 r. zadebiutował Tomb Raider. W trakcie produkcji z Laury Cruz zrobiono Larę Croft, a Gard do końca walczył o to, aby w grze nie było wyboru bohatera (płci). Dzisiaj wiemy, że to była słuszna decyzja, ale kto wtedy śledził prasę branżową, ten widział zdjęcia modelek przebranych za Larę – nie ma co ukrywać, że kobiecy aspekt pomógł w promocji gry. Jednak ten tytuł był w stanie obronić się sam za sprawą mechaniki, oprawy graficznej i innowacyjnego wykorzystania 3D.

Tomb Raider nie był pierwszą grą TPP, ale i tak stał się symbolem tego gatunku.

T-rex – występ dinozaura był jednym z kultowych fragmentów Tomb Raidera.

Panna Croft i jej walory stały się symbolem gier lat 90.

Lara Croft i akcelerator graficzny

Rzecz jasna Tomb Raider robił kolosalne wrażenie nawet bez jakiejkolwiek sprzętowej akceleracji, wyciskając z Pentiuma i 8 MB RAM, co się tylko dało. Wielopiętrowe, rozbudowane projekty kolejnych plansz onieśmielały swoją skalą, skomplikowanymi zagadkami i zamieszkującymi je stworzeniami (dinozaury!). Przeniesienie wizji Prince of Persia w pełne 3D, ekwilibrystyka Lary i konieczność połączenia zręczności ze sprytem, aby przejść kolejne, coraz trudniejsze etapy, były dowodami na to, że Core Design stworzyło arcydzieło. Lara i jej przygody stały się jednocześnie wielkim skokiem dla całego sprzętowego uniwersum PC.

Akceleratory graficzne, na czele z Voodoo firmy 3dfx, dały w tym okresie pecetom tak brakującego kopa na polu 3D. Kto mógł sobie pozwolić na Voodoo i zainstalował aktualizację wykorzystującą API Glide, ten trafił do pięknego, mającego 30 klatek na sekundę świata Lary, bijącego na głowę to, co potrafiło wtedy PlayStation. Był to symboliczny start hardware'owego wyścigu zbrojeń, a zarazem początek nowej ery PC. Jeśli chciałeś mieć na swoim komputerze efektowną i płynną grafikę 3D, potrzebny był akcelerator. Tak, spędzanie czasu z panną Croft wymagało poświęceń. Tak to bywa z pięknymi kobietami.

PODSUMOWANIE: Core Design, pod naciskami Eidosu, przez kolejne lata skutecznie zajechało markę, wydając kolejne, coraz bardziej odtwórcze odsłony. Jednak to nie przeszkodziło Tomb Raiderowi w staniu się rewolucyjną i kultową pozycją, a Larze w zdobyciu tytułu królowej gier. Dżujo

NUDE RIDER

Jedną z miejskich legend towarzyszącą TR był mod Nude Raider. No cóż, coś takiego powstało dzięki możliwościom PC i zaangażowaniu fanów. Jeśli ktoś czuł potrzebę, mógł rozebrać panią archeolog. Z kolei plotki o ukrytym kodzie umożliwiającym taki zabieg nie były zgodne z prawdą.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Eidos Interactive /Core Design**
Rok: **1996**
Sprzęt: **Pentium/8 MB RAM/CD-ROM/SB/3dfx**
Zalety: **prawdziwe 3D, przygoda, eksploracja, Lara**
Wady: **frustrujące fragmenty, drobne bugi**
OCENA: **92%**

The Settlers II

Katastrofa stała się pretekstem do podboju nowych ziem.

Wsi spokojna, wsi rozbudowana do potrzeb obronno-ekspansywnej gospodarki.

C:\> The Settlers II jest grą, jaką mogła być jedynka, gdyby nie zabrakło czasu na implementację każdego z pomysłów. Truizm, który można odnieść do każdej kontynuacji, tyle że w przypadku serii o pociesznych osadnikach pasuje on jak ulał.

„Po dwóch latach programowania The Settlers nie miałem już ochoty oglądać tych małych ludzików", wyjaśnia powód swojego odejścia Volker Wertich. Problem w tym – oby tylko takie mieć – że gra sprzedawała się jak ciepłe bułeczki i trzeba było szybko zacząć prace nad kontynuacją. Tu na scenę wkracza Thomas Häuser, programista, który pod koniec prac nad jedynką trafił na moment do działu Q&A. Po zebraniu do kupy pomysłów na ulepszenie tytułu udał się z plikiem kartek „do góry". Tam usłyszał, że Settlersi już praktycznie opuszczają deweloperską stajnię i niestety nie ma czasu na poprawki. Gdy zatem Volker odszedł, włodarze Blue Byte przypomnieli sobie o ambitnym, mającym konkretną wizję na to, jak ulepszyć Osadników, chłopaku. Tak oto Hauser przejął stery nad kontynuacją. Z początkowo czwórką, a ostatecznie dwunastką innych zapaleńców pracował nawet po 20 godzin dziennie, byle tylko sequel był dziełem kompletnym. Efekt? Jedna z najlepszych strategii ekonomicznych ubiegłego milenium.

Mikroludziki

The Settlers II to wciąż gra w mikrozarządzanie. Rdzeń zabawy się zasadniczo nie zmienił. Hauser uważał, że nie można rezygnować z tego, co czyni Osadników Osadnikami – należy tylko wypolerować formułę. Zamiast sterować pojedynczymi jednostkami, planujemy lokowanie struktur i łączenie ich drogami z flagami pełniącymi rolę węzłów logistycznych w taki sposób, by żadne zatory nie spowalniały pędzącej gospodarki. Podobnie rzecz ma się z prowadzeniem wojen – choć wprowadzono katapulty czy zwiadowców oraz uproszczono system awansowania jednostek, dalej nie sterujemy armiami i nie dokonujemy zmyślnych manewrów. Raczej poszerzając granice, sugerujemy kolejny cel natarcia. Myślimy na poziomie strategicznym, no, może operacyjnym – nie taktycznym. The Settlers II hołduje poglądowi, wedle którego siły zbrojne są przede wszystkim emanacją potęgi gospodarczej, nie sumą genialnych posunięć na polu walki.

Fabularyzowana kampania

Duże zmiany dotknęły kampanii. Ta jest tym razem mocno fabularyzowana i składa się z 10 misji (plus dziewięć, jeśli liczyć dodatek Mission CD). Jako Oktawiusz, rzymski kapitan, rozbijamy się wraz z innymi nieszczęśnikami, trafiamy na nieznane lądy i próbujemy wrócić do imperium. Szybko okazuje się, że mogą nam w tym pomóc tajemnicze portale. Z misji na misję będziemy rozwijać naszą gospodarkę i toczyć walki z innymi, niechętnymi nam nacjami (w kontynuacji zwiększono ich liczbę, choć różnią się od siebie tylko wizualnie). Początkowo chciano położyć spory nacisk na oskryptowane wydarzenia, co miało podnieść dynamikę kampanii, jednak uznano, że stoi to w sprzeczności ze swobodą i ideą niespiesznego rozwoju (wszak w grze pojawia się maksyma „consiste ut procederas" – bądź wytrwały, by czynić postępy). Ulepszeń oczywiście było więcej – poprawiono grafikę, osadnicy rozwijali teraz swoje miasta w oszałamiającej jak na tamte czasy rozdzielczości 1024 × 768 pikseli, zauważalnie zwiększono liczbę dostępnych w grze animacji (i nie mówię tu tylko o samych ludzikach – bardzo wiele działo się w tle), wprowadzono nowe zawody (piwowar! jakże żyć bez piwowara!) i łańcuchy produkcyjne.

LUDZIKI DLA NINTENDO

W 2006 r. Ubisoft, który pięć lat wcześniej przejął Blue Byte, wydał The Settlers II na DS-a. Był to raczej wierny port, jednak z mocno przebudowanym sterowaniem, które oparto na dotyku. Drugi ekran miał odpowiadać za obsługę wszelakich okienek i tabelek, na pierwszym oglądaliśmy naszą osadę. Grę zmiażdżono w recenzjach za ociężałość i kapryśną responsywność (nie zawsze reagowała na nasze komendy).

PODSUMOWANIE: „Przybyłem! Zobaczyłem! Zwyciężyłem!", krzyczy do nas z okładki The Settlers II. Cytat bezpośrednio nawiązuje do opowiadanej w kampanii historii, ale kryje również celowo słabo zakamuflowaną dumę ze stworzonego przez magików z Blue Byte dzieła. I słusznie. Kacper Adamus

INFO

Wydawca/Deweloper: **Blue Byte Software**
Rok: **1996**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/SVGA/Sound Blaster**
Zalety: **system ekonomiczny, oprawa, spokojne tempo zabawy**
Wady: **skoki trudności w kampanii, mimo wszystko taka sobie walka**

OCENA: **85%**

CARMAGEDDON

Gdzie ten cholerny zakład mięsny?! Chciałem pół kilo żołądków.

Bo latać każdy może... raz niżej, a raz wyżej – czy jakoś tak.

Nie wiem, dlaczego uważają mnie za psychopatę – ja tylko zbieram czas!

C:\> Okładka gry, na której gościła czerwona facjata łysego skinheada o błyskotliwym uśmiechu, świadczyła, że na gracza czeka zupełnie nowe doświadczenie. W sumie tego typa znał każdy, nawet mama Marcina, pani Grażynka z warzywniaka: „To pani syn też gra w tę przeklętą grę?!".

No, ale przejdźmy do konkretów. Przed rozpoczęciem wyścigowej masakry czekał na nas jeden kierowca do wyboru – Max Damage i Die Anna. Ania miała żółty wóz, a Max czerwony, wybór kierowcy nie miał wpływu na prowadzenie. Niemniej jego/jej facjata przez cały czas towarzyszyła nam podczas zmagań, dodatkowo reagowała na przeróżne sytuacje na drodze, co budowało swoistą więź między graczem a bohaterem.

CARMAROBOGEDDON!

Istnieją różne wersje Carmageddona. Pierwsza, nieocenzurowana zawierała przechodniów. W drugiej wersji ludzi zastąpiono zombiakami, a kierowca ratował świat przed plagą nieumarłych. Żeby wydać grę w Niemczech, trzeba było posunąć się jeszcze dalej i stworzyć wersję trzecią, w której nie mogło być mowy o przejeżdżaniu ludzi w jakiejkolwiek postaci. Dlatego zastąpiono ich robotami. W edycji wydanej na rynek indyjski usunięto natomiast krowy. Wywołanie polecenia CARMA.EXE z parametrem „-ROBOTS" w nieocenzurowanej wersji zamieniało ludzi w roboty.

Krwista, wyścigowa piaskownica!

Carmageddona charakteryzowało przede wszystkim otwarte środowisko, dlatego rozgrywka nieco odbiegała od standardowych wyścigów samochodowych. Zaczynaliśmy na pozycji P99 i wraz z postępem w grze spadaliśmy w kierunku miejsca pierwszego. Największym wrogiem podczas wyścigu był czas, który nieubłaganie upływał i zazwyczaj brakowało nam kilku sekund do minięcia linii mety. Pokonywanie punktów kontrolnych nie wystarczało, dlatego twórcy wprowadzili dodatkową atrakcję, jaką byli piesi. Za rozjechanie przechodnia bądź większej grupy ludzi tytuł nagradzał nas bonusami w postaci dodatkowego czasu. Wyścig można było ukończyć, eliminując wszystkich pieszych i nie przekraczając linii mety. Problem jednak stanowiła ich liczba, która przeliczana była na setki. Można też było wygrać zawody poprzez wyeliminowanie wszystkich innych zawodników – coś na wzór eliminacji znanej z Destruction Derby. Na trasie pojawiały się także specjalne beczki, w których ukryto dodatkowe sekundy i power-upy. Gracz mógł np. zamrozić wroga tudzież wpaść samemu w zasadzkę i wysmarować sobie koła olejem – ryzyk-fizyk. Gra nagradzała nas także mamoną, którą mogliśmy przeznaczyć na ulepszenie pancerza, dodać mocy silnikowi bądź zmienić rodzaj ofensywy. W zawodach brały udział specjalnie oznaczone samochody Stealworthy, które po wyeliminowaniu można było wykraść i zasiąść za ich sterami w kolejnych wyścigach.

3 tony blachy kontra prawa Newtona…

Na osobną wzmiankę zdecydowanie zasługują model jazdy i związana z nim fizyka pojazdu, która w tamtym okresie wywoływała sporą ekscytację. Praca zawieszenia i wygiętej karoserii wyglądała bardzo naturalnie. Samochód pięknie zawijał się na zakrętach i finezyjnie koziołkował przy nadmiernym użyciu gazu – demolka była konkretna. Pod względem oprawy też nie ma się do czego przyczepić. Produkcja nawet na sprzęcie niewyposażonym w akcelerator graficzny 3dfx wyglądała świetnie, niemniej to dzięki akceleracji Carmageddon zyskał drugie życie. Oprawa dźwiękowa to wspomniane już przeze mnie gestykulacje bohaterów w górnym lewym rogu i rzucanie przy tym ciekawych zwrotów typu: „Shit happens", „Say a prayer" czy „Motherf@#$%r" w zależności od sytuacji. Całości dopełniała kapitalna ścieżka dźwiękowa, na której znalazły się utwory Fear Factory i Lee Grovesa – na potrzeby gry wycięto wokal.

PODSUMOWANIE: Czy Carmageddon w dalszym ciągu zaskakuje? Zależy, czego oczekujemy. Jedno trzeba przyznać – takich produkcji na rynku obecnie już nie znajdziemy. Warto zainteresować się wersją wspierającą 3dfxa (mniej pikseli). Dostępna jest też edycja darmowa na Androida, która stanowi wierną, ulepszoną kopię jedynki w znanej DOS-owej (czyli tej właściwej) wersji. Bo gdyby zagłębić się w temat nieco bardziej, to Carmageddon otrzymał całą masę portów, łącznie z wersją na PlayStation, która z powodu małej ilości pamięci RAM musiała zostać napisana od nowa. Sojer

INFO

Wydawca/Deweloper: **Interplay/Stainless Games**
Rok: **1997**
Sprzęt: **Pentium/8 MB RAM/SVGA/opcjonalnie 3dff/Sound Blaster**
Zalety: **swoboda jazdy, hektolitry pikselowej juchy, OST**
Wady: **momentami przytłaczająca, zbyt rozległe areny**
OCENA: **65%**

GRAND THEFT AUTO

Widok z góry był idealnym kompromisem, aby tanim kosztem stworzyć duży, otwarty świat.

C:\> Szkocki deweloper DMA Design złapał pana Boga za nogi, wpadając na pomysł gry o rabusiach i policjantach. Jednak jak to w dziełach literackich często bywa, czarny charakter jest ciekawszy od reszty. Tak powstało Grand Theft Auto – tytuł, który kąśliwie w polskiej prasie był tłumaczony jako „Zuchwała Kradzież Samochodu".

W GTA wcielamy się w drobnego rzezimieszka, który szybko wspina się po kryminalnej drabinie, dokonując krótkotrwałego zaboru pojazdów mechanicznych (art. 289 k.k.), strzelanin (art. 160 k.k.), morderstw (art. 148 k.k.), a ostatecznym jego celem jest zarobienie jak największego szmalu.

Gouranga!

Gra z widokiem z góry umożliwiła osiągnięcie niskim kosztem iluzji trzeciego wymiaru. Nie jest to jednak jedynie iluzja – Grand Theft Auto obsługiwało bowiem na PC nawet akceleratory 3dfx, które nie były niezbędne. Największym atutem GTA jest otwarty świat, w którym owszem, możemy wykonywać misje dla mafijnych bossów dzwoniących z budek telefonicznych, ale również eksplorować miasto i siać zniszczenie. Musimy jedynie uważać na policję, której może się nie podobać, że wokół coś bez przerwy wybucha, choć do Nowego Roku jeszcze daleko. W takiej sytuacji stróże prawa dojadają swoje pączki i w zależności od wskaźnika pościgu (czteropoziomowego) próbują nas złapać, zabić, zniszczyć lub zrównać z ziemią całe miasto, byle dokonać eksterminacji. Sposobów, aby zgubić policję, jest kilka – ukończyć misję, dać się złapać, gdy mamy znajdźkę „karta wyjścia z więzienia", lub odnaleźć w skrzynkach losowo porozrzucanych po mieście łapówkę. Ta ostatnia opcja jest najrzadsza, co sprawia, że większość czasu będziemy uważać, aby nie naciskać na odcisk policji zbyt mocno. Oczywiście jeśli interesuje nas przejście gry, a warto to zrobić chociaż raz w celu odblokowania map.

Każda z trzech map – Liberty City, San Andreas i Vice City – zawiera dwa rozdziały. Aby ukończyć rozdział, musimy uzbierać pieniądze. Ile? Tego się dowiemy, pauzując grę. Klasycznie, jak to miało miejsce „za lepszych czasów", tak i GTA ma swoją garść cheatów – kodów, które mogą nam ułatwić czy też urozmaicić rozgrywkę. A jeśli chcemy się wyszaleć, to nieskończoność żyć nam się przyda. Gra nie ma save'ów – zapisanie naszych dokonań polega tylko na możliwości rozpoczęcia rozgrywki od konkretnego rozdziału.

Pamiętaj, kasa to wszystko

Mimo swobody, jaką daje nam GTA w zakresie eksploracji świata i trzech miast w dwóch wariantach każde, dla wielu graczy mogło to być za mało po godzinach spędzonych na popełnianiu zbrodni. Tu z pomocą przychodzą dwa dodatki, wydane po niespełna dwóch latach od premiery, przenoszące gracza do Londynu w latach 60. Kolejno Grand Theft Auto: London 1969 i 1961. To zasadniczo więcej tego samego, przez co dziennikarze odebrali je jak nieboszczyka na mokrym, brytyjskim bruku – niby się człowiek domyślał, a jednak oczekiwał czegoś więcej. To jednak było tylko podtrzymanie życia gry, która już niedługo miała otrzymać następcę.

Tak działa mafia

Bądźmy szczerzy, jeśli to czytasz, najpewniej i tak dobrze wiesz, co to GTA. Nie bez powodu. To kultowy tytuł, gra, która zmieniła postrzeganie komputerowej rozrywki, w przypadku niektórych na negatywne. Krytykowano przemoc i moralny liberalizm, gdzie nagradzani byliśmy za zabójstwa i zniszczenia, co niosło się szerokim echem po mediach. W branżowej prasie recenzje były mieszane, głównie z powodu dość prymitywnej nawet jak na swoje czasy oprawy graficznej. Chwalono udźwiękowienie, przede wszystkim stacje radiowe, których możemy słuchać w pojazdach. Mimo złej sławy zadziałała tutaj zasada „nieważne, co mówią, ważne, że mówią". Gry siłą rzeczy przestały być traktowane jak rozrywka niskich lotów, a w oczach opinii publicznej zostały podniesione do rangi nośników wartości i kultury.

Zniszczenia pojazdów robią wrażenie i zmieniają osiągi pojazdu.

Wyskakujące liczby i ludzie ze zniszczonych pojazdów nakręcają do siania chaosu.

PODSUMOWANIE: Seria GTA jest teraz jedną z najbardziej popularnych i kasowych, a jej kolejne części biją rekordy sprzedażowo-finansowe. Zapoczątkowała cały gatunek gier opierający się na mechanice eksploracji zurbanizowanego, otwartego świata. Przesunęła granicę postrzegania gier i cyfrowej rozrywki. Jeśli nie graliście w pierwsze GTA – warto zobaczyć, od czego się to wszystko zaczęło, zanim Grand Theft Auto urosło do serii, którą bez ogródek możemy nazwać kultową. Jeśli graliście, to nie muszę Was namawiać do grania. Azi

MULTIPLAYER W DOS-IE

W GTA możemy grać po sieci lokalnej oraz w internecie, tutaj niestety nie pomaga protokół. Gra miała dwie wersje – dla Windowsa i DOS-a – ta druga, która nas interesuje, używała IPX bez weryfikacji pakietów. Powodowało to okazjonalny desync, gdzie dwóch graczy widziało w swojej grze inne rzeczy. Jedynie restart sesji naprawiał grę.

INFO

Wydawca/Deweloper: **BMG Interactive /DMA Design**
Rok: **1997**
Sprzęt: **Pentium/16 MB RAM/SVGA/SB, MIDI**
Zalety: **destrukcja w czystej postaci, nieskończona zabawa, esencja sandboksów**
Wady: **kamera, sterowanie, brak zapisu**
OCENA: **90%**

BLOOD

Zawsze chciałem być barberem i testować kosmetyki na ludz... na umarlakach.

A nie mówiłem, nie patrz na Arkę?!

Niby dwururka, a naboi brakuje. Spoczko, w kieszeni mam pacynkę Barbie.

C:\> Tytuł, który swego czasu pod względem klimatu zamiatał całą konkurencję, mam tutaj na myśli Dooma, Duke'a Nukema 3D i Shadow Warriora. Dlaczego jednak, kiedy wymieniamy czołówkę najważniejszych FPS-ów końca lat 90., często pomijamy Blooda? Nie wiem, ale krew mnie zalewa!

„Niech zacznie się krwawa łaźnia..." – tymi słowami zaczyna się nasza przygoda w skórze Caleba, teksańskiego rewolwerowca, który jeszcze za życia sprzedał duszę diabłu, zakochując się w szalonej kobiecie o imieniu Ofelia. Jak się szybko okazuje, niewiasta była związana z tajemniczym kultem Cabal, do którego nasz protagonista także dołączył, stając się jednym z Czterech Wybranych. Wybrani czcili złego Tchernoboga, któremu najwyraźniej odbiło i nie wiadomo dlaczego rozwalił całą czwórkę. Po latach Caleb zbudził się w swoim własnym grobie z widłami u boku, pragnąc zemsty, a przy okazji odnaleźć pozostałych wybrańców. Dokładnie tak rozpoczyna się nasza przygoda... Powstajemy z grobu z widłami u boku!

HORROR 3D

Tak początkowo miał się nazywać tytuł założycieli Q Studios (zanim prawa do gry sprzedano Monolith). We wczesnej fazie produkcji grę wyposażono w funkcję BloodLust, która była niczym innym jak miernikiem zabijania kolejnych potworów. Jeśli BloodLust został napełniony, nasz bohater przeistaczał się w bestię. Był wtedy silniejszy i szybszy od człowieka, niemniej ograniczony w wyborze broni. Funkcja ta działała czasowo – jeśli gracz przestawał zabijać, bohater wracał do ludzkiej postaci. Ostatecznie BloodLust nie trafił do finalnej wersji gry, ale coś podobnego oferuje Painkiller!

Na pierwszym miejscu gunplay

Prawdę powiedziawszy, szybko zapominamy o tej całej historyjce. W strzelaninach FPP z tamtego okresu najważniejszym aspektem było po prostu... strzelanie. Mało kto rozczulał się nad fabułą – liczył się gunplay! Blood wyróżniał się jednak z tłumu niespotykanym jak dotąd klimatem, którego na próżno było szukać w innych produkcjach. Widać tutaj masę zapożyczeń ze znanych horrorów: „Powrotu żywych trupów", „Lśnienia" i „Martwego zła", a nawet analogię do „Necronomiconu", księgi H.P. Lovecrafta (drugi epizod gry zatytułowano cytatem z niej – „Even death may die"). Miejscówki były bardzo zróżnicowane i tylko budowały nastrój – cmentarze, krematoria, mroczne zamczyska, fabryki, kanały, a nawet pędzący pociąg z żywymi trupami. Na naszej drodze zaś stawały całe zastępy wrogów przeróżnej maści – szczury, pająki, nietoperze, piekielne psy, kultyści, zombie, nawiedzeni rzeźnicy i latające gargulce. Z tymi zakapiorami Caleb walczył godziwym orężem: wspomnianymi już widłami, shotgunem, laskami dynamitu, karabinem maszynowym Thompson, specjalną różdżką strzelającą ognistymi kulami, a nawet laleczką voodoo. Urozmaicenie wprowadzała forma alternatywna niemal każdej broni – np. spray do włosów w połączeniu z zapalniczką robił za miotacz ognia. Grę podzielono na cztery epizody, każdy z nich zwykle po osiem plansz.

Build na sterydach

Jeśli chodzi o oprawę, zastosowano tutaj silnik Build, czyli dobrze znany z Duke Nukem 3D. Warto jednak napomknąć, że Blood mógł się poszczycić kilkoma fajnymi efektami, takimi jak ślady dziur po kulach czy możliwość kopania niczym piłki leżących czerepów umarlaków. Co nie zmienia faktu, że Caleb nadal wysadzał w powietrze dwuwymiarowe modele rywali, które i tak w niezwykle finezyjny sposób rozpadały się na czynniki pierwsze. Ilość krwi i klimatycznie zaprojektowane lokacje wprowadzały jednak wystarczający powiew świeżości. Widowiskowe było także wykańczanie wrogów, które podnosiło gracza na duchu, ale i stanowiło rodzaj show. Całości dopełniała oprawa audio – podczas naszej przechadzki po martwym świecie słychać było demoniczną muzykę wraz z chóralnymi akcentami i głosami małych dzieci. No i ta unosząca się w powietrzu woń bliżej nieokreślonego denata. To wszystko sprawiało, że gra wywoływała ciary na plecach.

PODSUMOWANIE: Blood to przede wszystkim uczta dla entuzjastów dynamicznej jatki i krwistych steków. Latające szczątki adwersarzy, wszechobecne kałuże juchy i masa nawiązań do kina grozy. To wszystko sprawia, że rzucane podczas urządzania kolejnej masakry na wrogach zabawne teksty Caleba to nic innego jak siekanie piersi z kurczaka na chińszczyznę. Polecam. Sojer

INFO

Wydawca/Deweloper: **GT Interactive /Monolith Productions**
Rok: **1997**
Sprzęt: **Pentium/16 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **grywalność, oprawa audiowizualna mimo wszystko, krwawa jatka...**
Wady: **...nie dla każdego**

OCENA: **82%**

REDNECK RAMPAGE

Łapy do góry wykolejeńcu! Portki w dół i mamona na stół, albo strzelam! Ale najpierw polej, bo sucho w zbiorniku.

Najpierw krowę wydoić czy byka odstrzelić? Ech, te wieprzowe dylematy.

C:\> „If it hadn't been for Cotton-Eye Joe. I'd been married long time ago. Where did you come from, where did you go? Where did you come from, Cotton-Eye Joe?". Niech słowa piosenki zespołu Rednex nadadzą odpowiedniego klimatu. Przed Wami recenzja totalnie porąbanego FPS-a, którego mam przed oczami, słuchając właśnie tego utworu. Witajcie w Redneck Rampage!

Fabularnie przenosimy się do fikcyjnego miasteczka Hickston w stanie Arkansas, wcielając się w skórę Leonarda, jednego z dwóch braci farmerów. Leo i Bubba posiadają w swoim władaniu nagradzaną świnkę Bessie. Niestety, na skutek najazdu obcych pod dowództwem królowej Vixen, niezwykła świnka zostaje uprowadzona, zaś tutejsi mieszkańcy sklonowani. Naszym zadaniem jest uratować zwierzaka, a przy tym stawić czoła złowieszczym klonom rednecków i innym dziwolągom.

Kuracja wieprzem i browarem

Produkcja studia Xatrix Entertainment (obecnie Gray Matter Interactive) korzysta z podrasowanej wersji Build Engine dobrze znanego z Duke Nukem 3D i Blooda, który uważany jest za silnik 2.5D. Mocną stroną gry jest kapitalna ścieżka dźwiękowa, którą odpaliłem sobie na Spotify, płodząc tę recenzję – polecam. Heh, no i ta obleśna, wylewająca się z ekranu wieśniacka błyskotliwość. Zabawa jest klawa, nie ma co! Już sama regeneracja zdrowia zasługuje na osobną wzmiankę, wszak nie leczymy się standardowymi apteczkami, lecz kawałkami wieprzowiny tudzież browarem czy butelką taniej whisky. Z tą ostatnią substancją trzeba uważać, gdyż nadmiar płynu wysokoprocentowego potrafi wprowadzić Leonarda w pijacki stan, który mąci nam w sterowaniu i to konkretnie. Na żarło także musimy wziąć poprawkę, obżarstwo grozi bowiem nadmiernym puszczaniem bąków, za to zbija poziom procentów we krwi. Druga sprawa to bardzo łebski asortyment broni, do którego należą łom, dubeltówka, karabin maszynowy, kusza strzelająca dynamitem, plazmówka kosmitów, pistolet aka piła tarczowa strzelający brzeszczotami czy karabin maszynowy wzorowany na – uwaga – biustonoszu. Co do ostatniego gadżetu nie jestem do końca pewien, czy to aby na pewno stanik strzelający pociskami, czy po prostu kosmiczne cycki?! Hm... Od 28 lat szukam odpowiedzi.

Wieś tańczy i śpiewa

Gra oferuje w sumie 14 dość rozległych poziomów, które zachęcają gracza do lizania ścian. Głównie ze względu na poukrywane klucze, które ciężko odnaleźć. I tak oto czas, jaki przyjdzie nam przeznaczyć na zwiedzanie danej planszy, oscyluje średnio między 30 a 60 minut. Co oznacza, że zabawimy tu dłuższą chwilę. Cała przygoda okraszona jest humorystycznym udźwiękowieniem, które dodaje oryginalnego i przezabawnego klimatu. Nasz bohater pierdzi, beka i rzuca przezabawnymi tekstami, a w grze niejednokrotnie natkniemy się na masę zabawnego stuffu w postaci prześmiesznych plakatów i zabawnych napisów, np. „Warning: In case of slow frame rate, shut down processing line". Otoczka może nieco przytłaczać i zdaje się dość ponura, jak na apokaliptyczny motyw przystało. Miejscówki są z reguły zaciemnione, a na niebie dominuje kolor czerwony. Dodajmy jednak do tego fenomenalny soundtrack grupy The Beat Farmers oraz Mojo Nixona i od razu robi się bardziej kolorowo.

Ej, ziomuś, słyszałem, że lewe bilety na kręgle sprzedajesz? Ja mogę ci sprzedać tanio kulkę, wchodzisz w to?

GOG Z DODATKAMI, STEAM Z CENZURĄ

Gra jest dostępna na platformie GOG i Steamie za 35,99 zł. Tyle że na GOG-u otrzymujecie pełną kolekcję wraz z dodatkami. Jeśli planujecie zakupić i ograć tytuł na Steamie, to uprzedzam, że jest wykastrowany z kapitalnej ścieżki dźwiękowej, niektórych wulgaryzmów, a wspomniane dodatki musimy dokupić osobno. Jest co prawda specjalny patch do pobrania, który naprawia problem, ale nie do końca. Jest on bowiem skierowany do posiadaczy Windowsa. Na Macu już trzeba kombinować i posiłkować się np. Boxerem.

PODSUMOWANIE: Jeśli lubicie retroshootery i macie dość oklepanego schematu Dooma, a na Księciunia Duke'a i jego „Balls of Steel" nie możecie już patrzeć, to gorąco zachęcam do ograniа tej przezabawnej, okraszonej wieśniackim klimatem strzelanki o perypetiach dwóch braci farmerów i świnki Peppy lat 90. Pomimo upływu czasu gra nadal rajcuje. Beeek! Sojer

INFO

Wydawca/Deweloper: **Interplay /Xatrix Entertainment**
Rok: **1997**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/SVGA/Sound Blaster**
Zalety: **grywalność, klimat, muzyka, humor...**
Wady: **...nie dla każdego, powtarzający się wrogowie**

OCENA: **69%**

Uśmiechnij się, zakapiorze, bo nie mam zamiaru strzelać dwa razy!

Kiedyś to były ray tracingi! Nie to co dzisiaj, jakieś sriksy-rtxy...

No to hop! No co? Lepszy dziurawy spadochron niż żaden!

C:\> Wymieniając najciekawsze i najbardziej innowacyjne gry lat 90., nie można pominąć produkcji studia Shiny Entertainment. I bynajmniej nie mam tutaj na myśli kapitalnej platformówki z robalem Jimem w roli głównej. Murder Death Kill jeszcze pamiętacie?

Początkowo ciężko było ogarnąć klimat MDK, który wydawał się bezwzględnie surrealistyczny. No bo jak niby wytłumaczyć z jednej strony atak obcej cywilizacji na Ziemię, a z drugiej – przewijający się temat gulaszu węgierskiego? Chojna to była nagroda dla zwerbowanego wbrew swojej woli woźnego Kurta Hectica, który w roli protagonisty musiał odegrać całą brudną robotę.

Doktor Nieboli i cyber-piesełł

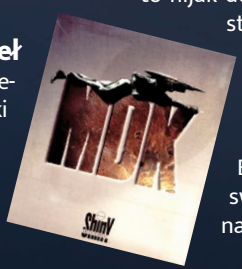
W tej niezwykłej przygodzie wspierał go humanoidalny, czteroręki pies-robot o imieniu Max, a za wszystkim stał dr Fluke Hawkins. Pomysłodawca całego przedsięwzięcia i twórca specjalnego kombinezonu stworzonego dla Kurta. Coil Suit było jednak czymś więcej, to wszechstronny zespół ofensywno-defensywny, w skład którego wchodziło działko strzelające ogniem ciągłym z nielimitowanym magazynkiem, specjalny spadochron Ribbon Chute, a także hełm, który w połączeniu ze wspomnianym działkiem tworzył specjalny snajperski wizjer.

Incydentalny styl graficzny

Stylistyka lokacji, a właściwie aren, które przychodziło nam zwiedzać, była czymś nieprawdopodobnym. W jednej podziwialiśmy coś na wzór kolorowych, ściennych malunków przedszkolaków, by po chwili znaleźć się w komnacie krzywych luster, gdzie całkowicie gubiliśmy orientację w terenie. Wszystkie areny były połączone ze sobą tunelami – zarówno poziomymi, jak i pionowymi. Każda wyróżniała się innym rodzajem rozgrywki – w jednej czekała na nas masa strzelania, w drugiej elementy platformowe, w trzeciej natomiast łamigłówka do rozwikłania. Dzięki spadochronowi nasz bohater mógł przemieszczać się zarówno w poziomych, jak i pionowych lokacjach. MDK było wypchane po brzegi abstrakcjami, także w trzonie samej rozgrywki – szybowanie, ucieczka przed detonującą się właśnie bombą czy jazda na kosmicznej desce i sadzenie przy tym ołowiem do zastępów obcych.

Absurdalne poczucie humoru

Uciekający przed nami z przerażenia power-up w postaci apteczki, a zamiast kluczy do otwarcia drzwi używaliśmy najmniejszych ładunków nuklearnych świata. Działaliśmy też pod przykrywką w stroju nieprzyjaciela. Pomimo iż cała przygoda zamykała się w niespełna czterech godzinach, miało się to nijak do liczb – 60 aren w sześciu miastach brzmiało znacznie lepiej. Niestety nie wydłużyło to nam zabawy, a szkoda.



Akcja gry była przedstawiona z perspektywy trzeciej osoby. Były jednak wyjątki, kiedy to Kurt swoje działko maszynowe osadzał na przedniej części hełmu. Kamera przyjmowała wtedy widok FPP bezpośrednio z HUD-a i zaczynaliśmy zabawę w snajpera. Zmiana widoku nie ograniczała gracza do jednego rodzaju amunicji – użycie granatnika tudzież wyrzutni rakiet naprowadzających było normą. Zasięg naszego wizjera osiągał stukrotny zoom, dlatego z przyjemnością spoglądaliśmy, co się dzieje na drugim końcu planszy. Ze spadochronu korzystaliśmy bardzo często, co wymuszała charakterystyka poziomów. Trzeba przyznać, że MDK pod względem zaprojektowanych lokacji nie miał konkurencji. Do tego dodajmy, że wszystkie zaimplementowane w grze obiekty stanowiły modele 3D, poza jednym, najważniejszym – głównym bohaterem, który był sprite'em (pomijając sekcje latane). Niemniej bez przełomowej technologii motion capture się nie obyło.

AKRONIM MDK

Znaczenie MDK zawsze wprowadzało zamęt. „Mission Deliver Kindness", „Max, Dr. Hawkins, Kurt" czy najpopularniejsze „Murder, Death, Kill". W pliku readme.txt w sekcji FAQ deweloper wyjaśnia, że skrót MDK oznacza to, co robimy w danym dniu. W 2009 r. w jednym z wywiadów dla NowGamer David Perry ujawnił, że hasło „Murder Death Kill", które znane było z pierwszego filmu promocyjnego, zostało skasowane, a wszystko przez wydawcę PIE, który miał tworzyć zabawki na licencji gry. Niestety nie spodobał im się tytuł. Z kolei w 2011 r. na oficjalnym forum GOG.com Nick Bruty (twórca MDK) napisał, że litery oznaczają ostatecznie „Murder Death Kill" – i wszystko jasne :)

PODSUMOWANIE: MDK miało jedną, dużą wadę – było za krótkie. Trzeba jednak przyznać, że Shiny Entertainment stworzyło tytuł przełomowy, który w dobie panowania FPS-ów wszech czasów, takich jak Doom, Duke czy Quake, zdezorientował całą branżę. Wypuścili strzelaninę TPP z elementami przygodowymi. No i pozamiatali! Sojer

INFO

Wydawca/Deweloper: **Interplay Productions/ Shiny Entertainment**
Rok: **1997**
Sprzęt: **Pentium/16 MB RAM/SVGA/Sound Blaster**
Zalety: **rewolucja w gatunku, budowa poziomów, grywalność, płynność**
Wady: **zdecydowanie za krótka!**
OCENA: **95%**

Baldur's Gate

WROTA BALDURA

Bez wątpienia wrażenie mogła robić jakość polskiego wydania. W Baldur's Gate mogliśmy usłyszeć takie gwiazdy jak Wiktor Zborowski, Marian Opania, Krzysztof Kowalewski, Gabriela Kownacka czy – w roli narratora – Piotr Fronczewski. Wielkie nazwiska dodawały całości teatralnego szmytu.

Interfejs, choć początkowo mógł nieco onieśmielać, ostatecznie okazywał się bardzo wygodny.

Atmosferę wspaniale budowały pełne detali, ręcznie malowane tła.

Każdorazowa wizyta w karczmie czy nawet nocleg na szlaku pozwalały złapać nieco oddechu podczas podróży. I świetnie budowały immersję.

Stołowe RPG-i ze swoim głównym przedstawicielem – Dungeons & Dragons – długo miały kiepską reputację. Twardogłowi widzieli w nich źródło deprawacji młodzieży, łączono je z satanizmem. Fanom rzucania kośćmi nie pomagała także demagogiczna powieść „Mazes and Monsters" i nakręcony na jej podstawie film o tym samym tytule (1982), w którym zagrał Tom Hanks.

Gdy komputery domowe upowszechniły się na tyle, by przejąć od planszówek i RPG-ów tytuł Świętego Graala nerdowskiej rozrywki, świat oraz zasady znane z Lochów i Smoków bez większej trudności odnalazły się w zero-jedynkowym kontekście. Początkowe zachwyty dość szybko ustąpiły poczuciu zmęczenia masowo wydawanymi tytułami. John Harris, redaktor serwisu Gamasutra, zauważał: „Pełne błędów gry spod szyldu Black Box firmy SSI niemal zabiły reputację zasłużonej marki D&D. Ta została uratowana przez jedną z najfajniejszych gier komputerowych, jakie kiedykolwiek czerpały z bogactw Lochów i Smoków". Mowa o Baldur's Gate.

Swoboda podróżowania

Ciężko mi pisać o BG bez popadania w szczenięcy zachwyt. To jedna z ważniejszych, jeśli nie najważniejsza gra w moim życiu. Postawiona na operującym rzutem izometrycznym silniku Infinity, oferowała rozgrywkę zupełnie inną niż to, czym karmiono dotychczas fanów gatunku RPG. Greg Zeschuk, Ray Muzyka i Augustine Yip, założyciele BioWare, zdecydowali, że wzorem innego popularnego roleplaya, Wasteland, położą nacisk na swobodę w kreowaniu własnej przygody oraz immersję. Sięgnięcie po lore D&D (gra pierwotnie miała nosić tytuł Forgotten Realms) pozwoliło na stworzenie imitacji żyjącego własnymi sprawami, mającego głębię świata. Świata, który wcale nie stawia nas w centrum. Wręcz przeciwnie.

Naskórkowo to klasyczna opowieść z cyklu: „od zera do bohatera". Kreujemy awatara, szybko zostajemy wplątani w polityczną kabałę i próbujemy rozwiązać ją mieczem (zbieramy ekwipunek, awansujemy, walczymy w niby-rzeczywistym czasie, który tak naprawdę jest symultanicznie rozgrywanymi turami) oraz gładką gadką (na wybory dialogowe wpływa nasza reputacja czy charyzma). W tle działa zmodyfikowany system AD&D 2e, co oznacza, że komputer nieustannie rzuca cyfrowymi kośćmi, a taktyka miesza się z losowością. Jeśli spojrzeć głębiej, to pod powierzchnią gatunkowej sztampy w sosie fantasy leży cała masa rozwiązań stosowanych w wielu późniejszych roleplayach.

Przygody, które zapadają w pamięć

O ile dość prostą, nieco naiwną fabułkę można szybko zapomnieć, o tyle już barwni, posiadający własną przeszłość i odrębne cele towarzysze, z którymi wchodziliśmy w bliskie relacje, pozostawali na długo w pamięci. To właśnie dobrze napisana drużyna po dziś dzień definiuje udaną grę fabularną. Zachwycała atmosfera przygody. Tę budowały przepiękne, ręcznie malowane tła oraz – nie bójmy się tego słowa – wybitna ścieżka dźwiękowa autorstwa Michaela Hoeniga. Wszystko to sprawiło, że po ograniu pierwszego Baldura w mojej młodzieńczej głowie komputer raz na zawsze przestał kojarzyć się z matematyką i zero-jedynkowym reżimem, a stał się magicznym pudełkiem mieszczącym tysiące opowieści równie angażujących, co te odnajdywane w czytanych nocą książkach.

PODSUMOWANIE: Z perspektywy czasu można zaryzykować stwierdzenie, że Baldur's Gate położyło podwaliny pod wiele bogatszych doświadczeń na silniku Infinity. Było pierwsze, może i najważniejsze, ale wcale nie najlepsze. Kontynuacja w postaci Cieni Amn to dzieło kompletne, udoskonalające formułę w każdym aspekcie. Dylogia Icewind Dale wydaje się oferować bardziej poetycką atmosferę i ciekawszą dynamikę starć. Planescape Torment stało przełomowymi na tamte czasy dialogami oraz nietuzinkowym światem. Co było zatem siłą pierwszego BG? Pewna naiwność, imitująca niezobowiązującą przygodę przeżywaną podczas cyklu sesji z kartką papieru i kośćmi w garści. Paradoksalnie to właśnie prostota tej opowieści drogi decyduje o jej sile. Ale prawdziwa magia dzieje się, gdy zboczymy ze szlaku. Kacper Adamus

INFO

Wydawca/Deweloper: **Interplay/BioWare**
Rok: **1998 (Polska: 1999)**
Sprzęt: **Pentium/16 MB RAM/SVGA/SB/Win 95**
Zalety: **atmosfera, muzyka, towarzysze, wrażenie przygody**
Wady: **mimo wszystko to wciąż nieco sztampowa opowiastka fantasy**

gog.com

OCENA: **90%**

Fallout

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

C:\>_ Jaki jest przepis na doskonałego RPG-a? Nuklearna apokalipsa, mutanty, bohater, który nie zna świata poza swoją kryptą, mnogość wyborów moralnych i brutalność. Sprawdza się od prawie trzech dekad!

Planeta płonie, jak mawiał klasyk. Ale zanim zobaczymy, przed czym ratują nas auta elektryczne i walka ze śladem węglowym, możemy sprawdzić to bardziej dosadnie w jednym z najlepszych RPG-ów wszech czasów. Pierwszy Fallout jest bezapelacyjnie grą kultową, która przedarła się do mainstreamu w pełni zasłużenie i stanowi dziś atrakcyjną komercyjną markę, za którą poszedł cały szereg kolejnych, w większości przypadków doskonałych gier, jak i (przynajmniej moim zdaniem) świetny serial od Amazona. Bez jedynki by tego nie było.

Pierwszy Fallout to bogaty, ciężki i fascynujący świat.

Nuklearna katastrofa...

Choć od jej premiery minęło już prawie 30 lat, Fallout momentalnie zdobył serca fanów głębszych i moralnie niejednoznacznych historii. Oto w 2161 r., ponad 80 lat po wojnie nuklearnej, jeden z mieszkańców Krypty 13 (tak, zgadłeś, mowa o Tobie, drogi graczu) wyrusza na Pustkowie w poszukiwaniu nowego chipa do uzdatniania wody, by uratować swoją społeczność. Po wyściubieniu nozdrzy ze swojego silosa odkrywa, że świat nie wszystek umarł i funkcjonuje, często w dziwnej, zdeformowanej i agresywnej formie. Pustkowie rządzi się swoimi prawami, pełne jest niebezpieczeństw, mutantów, robotów, bandytów i pokracznych stworów, a każdy walczy o swoje cele i zwykle robi to po trupach. Oczywiście, a wiemy to też bardzo dobrze z kolejnych odsłon, nasz wpływ na ten świat i jego kształt okaże się ostatecznie niebagatelny. O ile sami przetrwamy.

S.P.E.C.I.A.L.

Fallout miał wykorzystywać system RPG GURPS, ale twórcy poklócili się z właścicielem licencji i musieli stworzyć własne rozwiązanie. Tak powstał SPECIAL, który stał się fundamentem całej serii i standardem dla wielu innych produkcji.

Standardy na dekady

Pod względem głównych założeń rozgrywki Fallout nie odbiegał aż tak bardzo od swoich trójwymiarowych następców. Zaczynamy od stworzenia naszej postaci, bazując na szeregu charakterystyk, takich jak siła, percepcja, charyzma i kilka innych, podczas naszych wojaży po otwartym świecie (Nekropolia, Boneyard, siedziba Bractwa Stali i wiele więcej) możemy zdobywać różnoraką broń, zadania wykonywać na różne sposoby (w tym pokojowo), podejmować trudne decyzje, no i oczywiście walczyć. W tym przypadku w systemie turowym, gdzie korzystamy z punktów akcji, co w nowych odsłonach całkiem sprawnie oddaje system VATS. Ba, był nawet nasz ukochany Pip-Boy, w wersji 2000 (jakoś pod koniec ubiegłego wieku rok 2000 brzmiał bardzo „fancy"), oraz psi towarzysz w postaci Dogmeata!

W kwestii oprawy graficznej nie można było narzekać. Gra została zaprojektowana z myślą o rozdzielczości 640 × 480 pikseli, co pozwalało na wrzucenie na ekran wielu detali, a że przestrzeń symulował widok izometryczny, upakowanie na nim jak największej ilości informacji było istotne. Dziś dzięki różnej maści łatkom można spokojnie uruchomić Fallouta w rozdzielczości HD, w której prezentuje się nad wyraz dobrze, i z pewnością każdy doceni estetyczne animacje, zróżnicowanie postaci i bogactwo tego mrocznego świata.

Nienamalowana miękkim pędzlem

Klimat dopełniało świetne udźwiękowienie i tło muzyczne, dzięki któremu czuliśmy bezustanny niepokój, a także odczuwalna waga podejmowanych decyzji. To nie była gra dla osób o słabych nerwach, płaczących rzewnymi łzami nad karpiem ubitym w Wigilię albo konsumujących łososia z arbuza. Dość powiedzieć, że początkowo tytuł nie doczekał się premiery w Europie, bo można było zabijać w nim dzieci. Ostatecznie na nasz kontynent trafiła wersja 1.2, która wprowadzała w tym zakresie cenzurę.

Choć oryginalny Fallout jest dziełem wiekopomnym, to mimo wszystko zestarzał się słabo. Gra stosuje wiele archaicznych rozwiązań, od których odbiją się współcześni gracze. Nadto tytuł zawierał sporo błędów, w tym takich, które całkowicie psują rozgrywkę, choć może nie aż tak znacznych i frustrujących jak słynny bagażnik samochodowy z Fallouta 2.

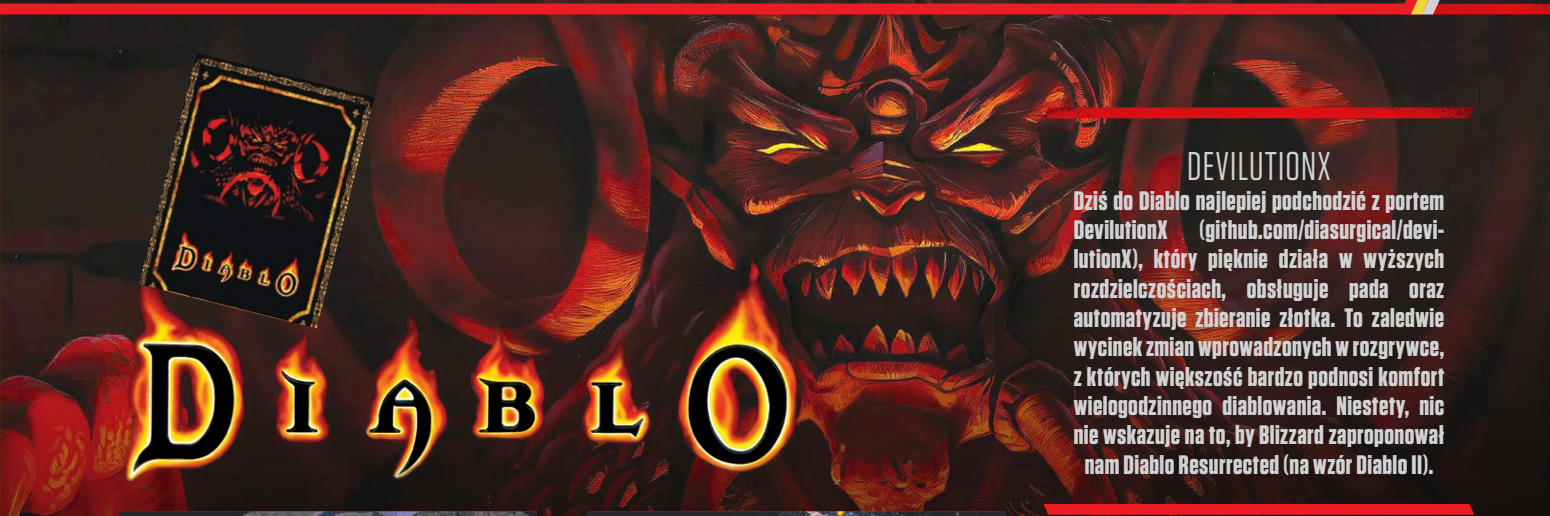
PODSUMOWANIE: Pierwszy Fallout to klasyka gatunku. Gra wciąż robi wrażenie swoim klimatem i nieliniowością, to ona dała życie jednej z najlepszych serii RPG-ów w historii. Warto dać jej szansę, choć jest z nią trochę jak z próbą pogłaskania jeża. Można się pokaleczyć. Ural

Gra ma swoją własną estetykę, która przetrwała do dziś.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Interplay/Black Isle Studios**
Rok: **1997**
Sprzęt: **486/8 MB RAM/VGA/Sound Blaster**
Zalety: **świetny postapokaliptyczny klimat, nieliniowa fabuła i moralne wybory, możesz być, kim chcesz**
Wady: **błędy, archaiczne rozwiązania**

OCENA: **91%**

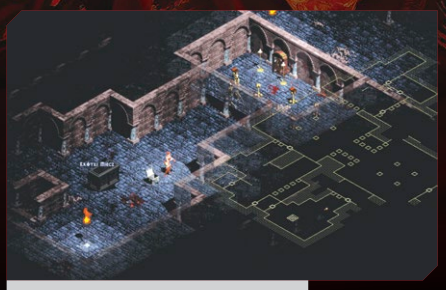


DIABLO

DEVILUTIONX

Dziś do Diablo najlepiej podchodzić z portem DevilutionX (github.com/diasurgical/devilutionX), który pięknie działa w wyższych rozdzielczościach, obsługuje pada oraz automatyzuje zbieranie złotka. To zaledwie wycinek zmian wprowadzonych w rozgrywce, z których większość bardzo podnosi komfort wielogodzinnego diablowania. Niestety, nic nie wskazuje na to, by Blizzard zaproponował nam Diablo Resurrected (na wzór Diablo II).

Tristram, tęskniłem za tą demonicznie wypaczoną katedrą.



Mrok rozświetlany pochodniami i świecami, a gdzieś tam czeka na mnie magiczny miecz (tylko po co miecz łotrzycy?).

Odgłosy rozpadających się szkieletów, jęki diablików i łagodzące nieco ten koszmar dźwięki wypadających z ciał piekielnej hordy stosików monet oraz bulgoczących mikstur. Blizzard North stworzył wielką, klimatyczną grę.

Celowo ułożyliśmy równolatka Fallouta obok Diablo. Podobieństw pomiędzy tą parą zrealizowanych w rzucie izometrycznym wizji zniszczonych światów jest wiele. Obie spowija mrok, a ich światy są zdewastowane przez broń atomową albo przez przepotężne czary. W obu przypadkach odkrywamy opowieści o zagładzie dokonanej przez szalone, pozbawione sensu i logiki dążenia ludzi. Oczywiście w tych grach jest też sporo różnic w formie i warstwie narracyjnej, dotyczących nie tylko lore (retrofuturystyczna postapokalipsa kontra okultystyczny horror dark fantasy).

Siekanie, rąbanie, akcja!

Fallout stawia na taktyczne, turowe walki, rozbudowaną warstwę narracyjną i moralne wybory. Diablo to czysta adrenalina, czerpana z walk rozgrywanych w czasie rzeczywistym (w zwarciu, na odległość strzały z łuku lub w zasięgu magicznych pocisków). Pełna grindu i lootu, ale dająca sporo satysfakcji ze zdobyczy, identyfikowania przedmiotów czy rozprawiania się z piekielną hordą (za pomocą siły, magii i zażywanych w odpowiednim momencie mikstur).

Już pierwsze kroki w Tristram, ilustrowane perfekcyjnie dopasowaną muzyką Matta Uelmena, podpowiadały, że w tym świecie zostaniemy na dłużej. Trudno się nudzić, jeśli tuż obok jest opanowana przez demoniczne siły katedra z wielopoziomowymi, proceduralnie generowanymi podziemiami, a jedna z pierwszych misji, zlecona przez konającego mieszczanina, prowadzi do starcia z jednym z najbardziej pamiętnych przeciwników – demonem Rzeźnikiem. I te właśnie fabularne wtręty w pełne dynamiki walki (przerywane na zbiory znajdziek), trudne i niekiedy wymagające wielu podejść, były jak jumpscare'y w narracji horrorów – przecinały rozgrywkę koniecznością główkowania, dozbrajania, błyskawicznego dobierania mikstur z paska, budowały atmosferę i nadzieję na więcej (stąd i syndrom jeszcze jednej misji, jakby celowo wkomponowany w mechanikę Diablo).

Światło, izometria, roguelike

Piękne projekty podziemi, pełnych przeciwników i migoczących w oddali pochodni, których otoczenie rozjaśniało się wokół naszej postaci oraz bossów pomniejszych klas, to niejedyna próba budowania nastroju światłem – tak było i w nieco zapomnianym Shadowlands, i późniejszym (niż Diablo) Nox. Odkrywanie kolejnych zakamarków z dynamicznie rysowaną mapą było samo w sobie znakomitą grą.

Bazująca na roguelike'ach mechanika gry, zamiana turowego systemu walki na typowe dla action RPG siekanie mieczem i czarem sprawiłym, że tuż po premierze Diablo odmieniło świat gier, zmiatając na pewien czas z planszy bardziej tradycyjne w formie CRPG (głównie ze stajni SSI i naśladowców). Izometryczne Diablo tym samym zbliżyło się nieco do grid based dungeon crawlers (np. Dungeon Mastera), jednak wciąż pozostawiając gracza w roli obserwatora sterowanej postaci. Wyjątkowe w Diablo było też sterowanie – do poruszania się i walki jednocześnie używaliśmy myszy, wspomagając się miksturami i mapą z klawiatury. Niekiedy trzeba było sięgnąć do ekwipunku i podrasować nieco parametry postaci. Na szczęście twórcy gry przewidzieli, że postój może zostać zakłócony, a błyskawiczne naciśnięcie spacji usuwało z pola widzenia elementy interfejsu.

PODSUMOWANIE: Dźwięki wyniesione z podziemi katedry w Tristram zostają w głowie na zawsze, podobnie jak niesamowity soundtrack i satysfakcja z każdego pojedynku, który uda się przetrwać w katakumbach. Nawet po niemal trzech dekadach dark fantasy w wykonaniu Blizzarda North smakuje wyśmienicie, mimo powtarzalności rozgrywki i wiecznie za małej kieszeni. Na szczęście są jeszcze miejskie portale. Po pierwsze Diablo warto sięgnąć nawet dziś, bo w GOG-u dostaniemy tego klasyka za 35 zł (wraz z niekanonicznym dodatkiem Hellfire). Szkoda, że oryginalny, mroczny styl Diablo udało się utrzymać tylko w dwójce i dodatkach do niej. VOyager

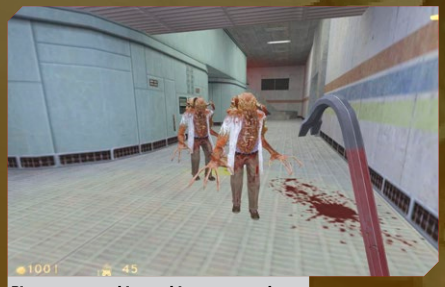
INFO

Wydawca/Deweloper: **Blizzard Entertainment /Blizzard North**
Rok: **1997**
Sprzęt: **Pentium/8 MB RAM/SVGA/Windows 95**
Zalety: **grind & loot, magiczne itemki, walka myszą, proceduralnie generowane podziemia**
Wady: **zgony, niedostatki mikstur**
OCENA: **99%**

HALF-LIFE

Początek naukowej katastrofy i start niesamowitej przygody Gordona.

Zwrot akcji z komandosami był filmowy – nagle pojawił się nowy wróg.



Pierwsze potyczki z zombie za pomocą łomu są nie do zapomnienia.

Ewolucja gier FPS w latach 90. miała prostą ścieżkę: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, a na końcu Half-Life. Produkcja Valve była perfekcyjnym podsumowaniem całej dekady, rozpoczynając kolejny etap rozwoju FPP-ów.

Rozpoczęcie recenzji takiej gry jak Half-Life nie jest łatwe. Jedynym wyjściem z tak trudnej sytuacji zdaje się osobista anegdota. Bardzo czekałem na HL, tak bardzo, że siedmiokrotnie przeczytałem zapowiedź napisaną na podstawie Half-Life: Day One (pierwsze 20% gry) w „Świecie Gier Komputerowych". Przeczytałbym ją więcej razy, ale pani z biologii zabrała mi ŚGK na lekcji.

„Hello, Gordon!"

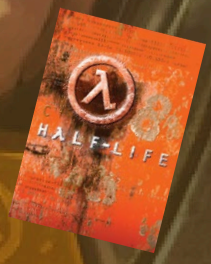
Pięć minut – tyle zajmowała wycieczka wagonikiem po ośrodku Black Mesa na początku Half-Life'a. Wtedy równie dobrze mogłaby to być wieczność. Nieznana firma o nazwie Valve, której przewodził były pracownik Microsoftu, Gabe Newell, postanowiła stworzyć horror FPS i przy okazji zrewolucjonizować gatunek FPS. Takich śmiałków wtedy było więcej, ale to autorzy z Valve dotarli do mety jako pierwsi. Jak to zrobili? Talentem i odrobiną szczęścia – to jasne. Ale mieli jeszcze jeden cel, nadzieję, że – jak to opisał po latach Newell – „interesujące światy i postaci będą bardziej angażujące niż zrobienie zwykłej strzelnicy".

Zanim zaczęliśmy do kogokolwiek strzelać (lub walić go po głowie łomem), najpierw musieliśmy poznać załogę laboratorium, przestrzeń, w której codziennie pracował milczący bohater gry, Gordon Freeman. Genialny początek nie tylko uczył nas zasad działania kombinezonu HEV, ale przede wszystkim dawał namiastkę prawdziwego miejsca. Oprawa graficzna Half-Life'a, korzystająca ze zmodyfikowanego silnika Quake'a, była bardzo dobra, chociaż pewnie znalazłyby się tytuły z epoki wyglądające lepiej – HL nadrabiał jednak przedstawionym uniwersum, klimatem i fizyką. Rok 1998 był bardzo mocny, wtedy debiutował kontrowersyjny SiN, świetny Unreal, wyjątkowy Thief czy innowacyjny Rainbow Six. Gra Newella i ekipy – co pokazał czas – była o jeden poziom wyżej.

„Step into the portal"

Kiedy – po nieudanym eksperymencie – rozpoczęła się rozgrywka w tradycyjnym rozumieniu FPS-ów, gracz został wciągnięty w wir wydarzeń, których nie sposób zapomnieć. Pierwsze spotkana poziomami, starcia z obcymi oraz inteligentnymi (tak nam się wtedy zdawało) żołnierzami i odkrywanie tajemnic kompleksu. Czasami bywa tak, że zespół deweloperów jest niczym doskonale grająca drużyna piłkarska na mistrzostwach – nikt jej nie może powstrzymać. Taką drużyną było wtedy Valve, a my znaleźliśmy się w najlepszym miejscu na stadionie.

Po tym, gdy G-Man zostawił nas z wyborem, a gracz zobaczył napisy końcowe, chcieliśmy więcej. I dostaliśmy. W postaci dwóch dodatków Opposing Force i Blue Shift, a także kilkunastu modów singleplayer czy multiplayerowych modyfikacji takich jak Counter-Strike. „Pół-żywy" nigdy nie zmarł, a Gordon powrócił w 2004 r. To jednak historia na inny numer specjalny.



HL DREAMCAST – ZAPOWIEDZIANY, OFICJALNIE NIEWYDANY

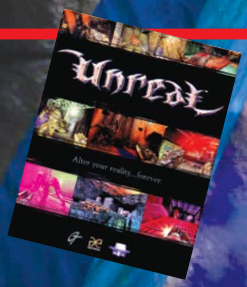
Wśród portów Half-Life'a na różne platformy i konsole jeden budził szczególne emocje: to ogłoszona w lutym 2000 r. wersja na Dreamcasta, która oblecywała nowe efekty i lepszej jakości tekstury. Half-Life nigdy oficjalnie nie został wydany na konsolę Segi, choć wiadomo, że port gry w 2001 r. był bliski ukończenia. Wycieki zresztą do internetu w 2013 r.

PODSUMOWANIE: Napisać, że Half-Life to gra kultowa i wpływowa, byłoby truizmem. Jeśli mielibyśmy wskazać jeden symbol pecetowego gamingu końca lat 90., który zarazem nadal święcił triumfy w pierwszych latach kolejnej dekady, bez wątpienia byłby to naukowiec Gordon Freeman z symbolem Lambda na kombinezonie. Dżujo

INFO

Wydawca/Deweloper: **Sierra On-Line/Valve**
Rok: **1998**
Sprzęt: **Pentium/24 MB RAM/Sound Blaster /Windows 95**
Zalety: **gra, w której wszystko zagrało**
Wady: **niektóre fragmenty wymiaru Xen**

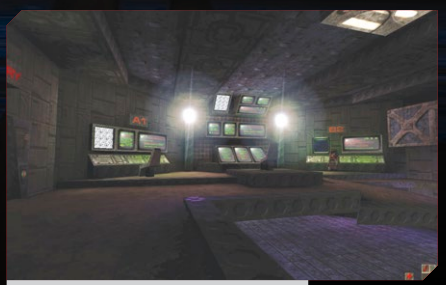
OCENA: **99%**



Unreal

Rzadka okazja spojrzenia z bliska na wybuchowe strzałki, miotane przez pomniejszych brutali.

Perfekcyjnie czysta, lustrzana podłoga statku kosmicznego Vortex Rikers (zaraz po katastrofie).



Centrum pilotażu statku więziennego. Oprócz dziesiątków ekranów CRT terminali we znaki dają się te dwie wielkie lampy.

Przelot nad średniowiecznym zamczyskiem, w blasku flar i ogni odbijających się od murów, a wszystko to w rytmie niesamowicie klimatycznej muzyki. O tak, rok 1998 przyniósł nam nowego czempiona na polu FPS-ów.

Vortex Rikers, statek transportujący więźniów, rozbija się o powierzchnię planety Na Pali. Ocalały więzień (lub więźniarka) numer 849, zrzucony z pryczy podczas kolizji, zaczyna torować sobie drogę przez zgliszcza metalowej konstrukcji. Obok Half-Life'a to właśnie Unreal wciąga nas w fabułę interaktywnym intrem, zrealizowanym bezpośrednio na silniku, który w owym czasie spokojnie bił na głowę Quake'a II i wszystkie wcześniejsze FPS-y. Przynajmniej pod względem narracji i oprawy audiowizualnej.

Klaustrofobiczny start...

Zespół Digital Extremes i Epic MegaGames buduje nastrój właściwy horrorom sci-fi. Poraniony, nieuzbrojony bohater (bohaterka) dociera do zamkniętej grodzi, za nią słychać jedynie odgłosy walki, a gdy drzwi się otwierają – oglądamy tylko szczątki ciał i uciekającego drapieżnika. Po chwili mamy już w dłoni pierwszą spluwę, siejącą energetycznymi pociskami i... kilka kroków do wyjścia na zewnątrz. Tu pierwszy Unreal Engine odsłania swoje atuty – rozległe mapy, zupełnie inne od ciasnych korytarzy Quake'a czy Half-Life'a. Nie ma jednak czasu na zwiedzanie i zbyteczne zachwyty (choć kilka fajnych chatek, jeziorek i wodospad w pobliżu), bo już za rogiem...

...eksplodująca strzałka w twarz

Od takiego jednego, pomniejszego bydlaka. Gorące powitanie na Na Pali, planecie opanowanej przez Skaarj, pozyskujących cenne kryształy Tarydium, na barkach zniewolonych Nali. Cały Unreal to dziwaczna mikstura wystylizowanych na średniowieczne konstrukcji, z dawką futurystycznych maszynerii Skaarj. Takie zestawienie budzi skojarzenia z późniejszą socrealistyczną architekturą Half-Life'a 2, w której tkankę wbiły się metaliczne zęby Kombinatu. Jednak jest też sporo oryginalnych miejsc, jak podniebna wioska Nali.

Przyciski, przełączniki, windy, ukryte miejsca i sekwencje zdarzeń budzących strach, jak gasnące światła, rozpadająca się nad strumieniem lawy podłoga, wyskakujący z ciemności przeciwnik. Jest w tym stylu rozgrywki coś z Dooma 3, gdzie nie liczba przeciwników gra główną rolę, ale miejsce, w którym następuje atak. Pomimo że wojownicza rasa atakuje nas mniejszą liczbą przeciwników (rzadko jest ich więcej niż dwóch–trzech), to walki w ciasnych korytarzach i w otwartej przestrzeni dają mocnego adrenalinowego kopa. Skaarj są szybcy i stosują uniki. Otyli brutale walą w nas wybuchowymi strzałkami jak do tarczy, a w zwarciu uderzają z pięści. Jest też czas na zadumę czy chwilę refleksji, gdy przeglądamy notatki z elektronicznego tłumacza albo wędrujemy przed siebie, spoglądając na odległy cel.

PODSUMOWANIE: Unreal zbudował ciekawe uniwersum, ale dodatkowi Return to Na Pali nie udało się już sięgnąć do tego poziomu. Kontynuacja gry, choć wspaniała wizualnie, również nie zyskała wielkiego uznania graczy. Cała seria szybko przestawiła się na tory multiplayera (wspaniałych swoją drogą UT, UT2004 i mocno niedocenionego UT3), ale Epic postanowił pogrzebać cały projekt i postawić na rozwój Unreal Engine. Szkoda, bo oryginalny Unreal zasłużył na remaster, a samo uniwersum wciąż może być ciekawą bazą do dalszych podróży. VOyager

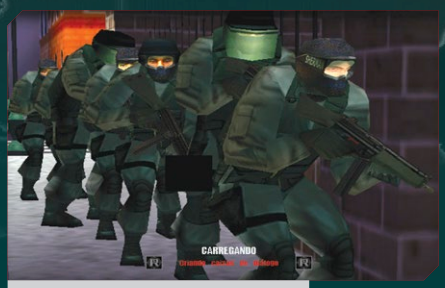
UNREAL GOLD GRATIS + PORZĄDNE TEKSTURY

Próżno dziś szukać w oficjalnej, cyfrowej dystrybucji Unreala. Kto ma jeszcze na półce oryginalne płyty albo zakupił niegdyś wersję gry np. na Steamie – wciąż może wrócić na Na Pali. Reszta graczy może zadowolić się... darmowym Unrealem, którego kopię (za zgodą Epica) oferuje serwis OldUnreal (www.oldunreal.com/downloads/unreal/). Wystarczy pobrać i uruchomić program instalacyjny, który zadba o ściągnięcie z archive.org pliku ISO, a następnie uzupełnić grę paczką tekstur HD (sites.google.com/view/unrealhdtexturres/download-hd-textures) i skórek HD (www.moddb.com/mods/high-resolution-unreal-skins). Uwaga, to łącznie kilka gigabajtów, należy też pamiętać o włączeniu skórek HD jako mutatora przy starcie nowej gry. Powodzenia w wyzwalaniu Nali!

INFO

Wydawca/Deweloper: **GT Interactive /Epic MegaGames, Digital Extremes**
Rok: **1998**
Sprzęt: **Pentium/16 MB RAM/SB/Windows 95**
Zalety: **projekty map, broń, dużo przestrzeni, przeciwnicy, muzyka, oświetlenie**
Wady: **Epic porzucił Unreala**
OCENA: **85%**

Tom Clancy's RAINBOW SIX



Realizm Rainbow Six sprawiał, że gracz czuł się jak w filmie.

Przygotowania były kluczowym elementem Rainbow Six.

Na kilka sekund przed wejściem – wszystko zapięte na ostatni guzik.

Kiedy na PC sukcesy odnosiły kolejne strzelanki FPP, na rynku zadebiutował Rainbow Six, łącząc najlepsze cechy gier taktycznych i akcji. A to wszystko podpisane nazwiskiem Toma Clancy'ego.

W latach 90. Clancy, Crichton i Grisham byli najbardziej poczytnymi amerykańskimi pisarzami, ale tylko ten pierwszy zaangażował się w produkcję gier (odrobinę więcej informacji w ramce). Pod koniec lat 90. należące do niego studio Red Storm Entertainment przygotowało tytuł, który miał być antytezą bijących rekordy popularności FPS-ów. Tak narodziła się seria, która doczekała się 13 głównych odsłon i jest popularna do dzisiaj.

Jeden strzał – jeden zabity

Prace nad Rainbow Six trwały równolegle z książką „Tęcza Sześć", której akcję osadzono w uniwersum Jacka Ryana. Tak naprawdę Red Storm Entertainment przez wiele miesięcy chciało stworzyć taktyczną strzelankę, ale studio nie miało konkretnego pomysłu – ten pojawił się wraz z powieścią. Z czasem projekt stał się zbyt ambitny i zbyt realistyczny jak na ówczesne możliwości komputerów, ale na ostatniej prostej udało się go doprowadzić do bardzo dobrego stanu.

Gdzie leżał klucz do sukcesu RS? Niczym w prawdziwych siłach specjalnych – liczyło się maksimum przygotowania i minimum niepotrzebnej strzelaniny. Przed każdą misją gracz musiał przygotować dokładny, taktyczny plan działania, wybierając kierunki starcia podzielonych na grupy członków formacji „Tęcza sześć". Decydowaliśmy o tym, jaki sprzęt zabiorą ze sobą operatorzy – od uzbrojenia po odzież do zadań specjalnych. Misje wymagały odpowiedniego przygotowania, zależnie od tego, czy ratowaliśmy zakładników (tłumiki), czy mierzyliśmy się z zagrożeniem biologicznym (kombinezon ochronny). Po (zazwyczaj długiej) sesji przygotowawczej ruszaliśmy do akcji. Nie było lekko – jeden strzał zazwyczaj kończył żywot komandosa lub eliminował go na kilka misji (okres rekonwalescencji), a terroryści najczęściej mieli przewagę liczebną. Gracz przejmował kontrolę nad liderem danego zespołu, ale pomimo trybu FPP nie było tutaj miejsca na akcje rodem ze strzelanek. Tylko wykorzystując odpowiednie taktyki, zaczerpnięte z prawdziwych operacji militarnych, mogliśmy zaliczyć misję bez znacznych strat własnych i wśród cywilów.

Kazimiera do boju!

Jak na grę opartą na prozie Clancy'ego nie mogło zabraknąć rozbudowanej fabuły. Tytułowa „Tęcza sześć" była międzynarodowym oddziałem składającym się z najlepszych przedstawicieli sił specjalnych. Wśród nich można było znaleźć byłą członkinię GROM, pochodzącą z Gdańska kobietę o imieniu Kazimiera Rakuzanka. Tak że gdyby ktoś pytał, RS miał swój wkład w przyjęcie Polski do NATO (żart). Drużyna dowodzona przez Johna Clarka (kolejna postać z książek amerykańskiego autora) musiała zmierzyć się z ekoterrorystami i spiskiem międzynarodowej korporacji, która zamierzała... a w sumie nie psujmy zabawy. Może ktoś będzie chciał zagrać w Rainbow Six po przeczytaniu tego tekstu. Pomimo surowej – jak na dzisiejsze standardy – oprawy graficznej tytuł nadal nadrabia realizmem i atmosferą.

Gra Red Storm Entertainment okazała się sukcesem, co pokazało, że stworzenie alternatywy dla typowych FPS-ów było dobrym pomysłem. Co było dalej? Trzeba wspomnieć o dodatku Eagle Watch, kontynuacji o podtytule Rogue Spear i części trzeciej wydanej w 2003 r. Ta ostatnia jest uważana przez fanów za „pożegnanie" z serią, bo kolejne odsłony zaczęły coraz bardziej upodabniać się do gier, których Rainbow Six był antytezą.

PODSUMOWANIE: Rainbow Six nie przez przypadek oczarował graczy połączeniem elementów taktycznych z akcją, dostarczając wyjątkową – jak na tamten okres – rozgrywkę, dodatkowo wzmocnioną za sprawą nazwiska Toma Clancy'ego. Dżujo

CLANCY I „JEGO" GRY

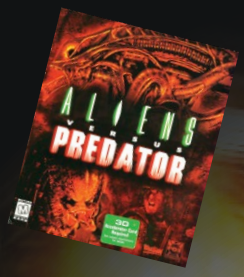
Nazwisko „Clancy" pojawiło się w tytułach prawie 50 gier, chociaż autor z większością nie miał nic wspólnego. Pisarz w 2008 r. sprzedał firmie Ubisoft termin „Tom Clancy's", pozwalając go umieścić przed dowolną produkcją. W PE#322 znajdziecie kilkustronicowy artykuł o grach powiązanych z Clancym.

INFO

Wydawca/Deweloper: **Red Storm Entertainment**
Rok: **1998**
Sprzęt: **Pentium/16 MB RAM/VGA/SB/Windows 95**
Zalety: **realizm, taktyka, scenariusz, klimat**
Wady: **czasem zbyt łatwa śmierć, drobne wpadki techniczne**

OCENA: **80%**

ALIENS VERSUS PREDATOR

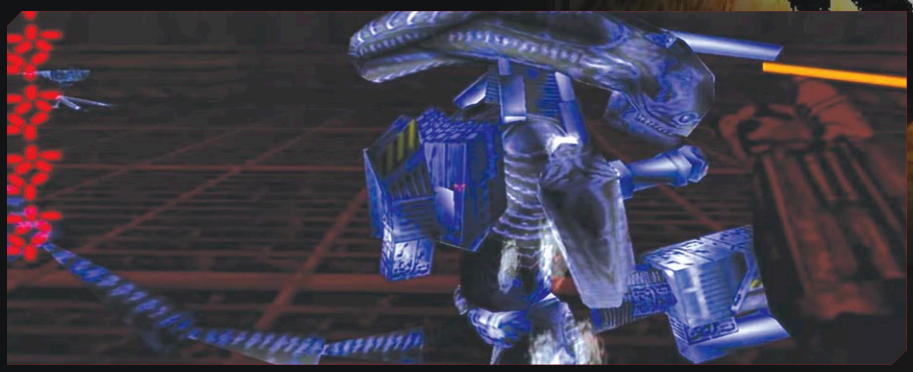


ALIENS VS. PREDATOR CLASSIC 2000

Grę wielokrotnie aktualizowano, choć jej oficjalny rozwój zatrzymał się w 2001 r. Po latach udało się doprowadzić do porządku wersję dystrybuowaną za pośrednictwem Steama, wydaną jako Aliens vs. Predator Classic 2000 – ten wariant wprowadził wsparcie dla nowszych wersji Windowsa i innych akceleratorów graficznych.

Graficznie tytuł zaskakiwał jakością. Trudno, aby jakikolwiek FPS tamtej ery mógł dorównać produkcji studia Rebellion.

Dzięki trzem kampaniom fabularnym rozgrywka była zróżnicowana. W zależności od rasy zmieniały się lokacje i narracja.



Studio Rebellion w 1994 r. wpuściło do cyfrowej klatki Obcego i Predatora. Marine wówczas wydawał się być jedynie dodatkiem, stroną konfliktu, której los był z góry przesądzony. Gra debiutowała na kultowej w pewnych kręgach konsoli Atari Jaguar, przez co trafiła do niedostatecznej liczby odbiorców. W 1995 r. to samo studio zapowiedziało jej powrót na PC oraz konsolach. Finalnie tytuł trafił wyłącznie na komputery osobiste. I tam już pozostał.

Do tej pory ubolewałem, że Aliens vs. Predator nigdy nie pojawiło się w swojej oryginalnej formie na ówczesnych konsolach. Kiedy jednak wcieliłem się w każdego z przedstawicieli trzech ras, zrozumiałem, że miejsce akurat tej gry jest przy biurku z monitorem, myszką i jednostką centralną. Opowieść rozpoczyna się filmowo, jeśli wybierzemy kolonialnego marine. Bezimienny żołnierz bada kolonię na planecie LV-426, co nawiązuje do scenariusza „Decydującego starcia". Wcielając się w ksenomorfa, bronimy gniazda przed statkiem Ferarco, by siać zniszczenie wśród stacjonujących na stacji marines. Ostatni i najgroźniejszy z całej trójki Predator odwiedza trzy różne planety, aby odzyskać skradzioną przez ludzi technologię (podobnego motywu użyto w grze Predator: Concrete Jungle). Wybór postaci jest oczywiście niezależny, podobnie jak odrębne są przewidziane dla nich wątki. AvP nie stoi jednak fabułą, tylko różnicą w rozgrywce.

Zróżnicowane postaci i styl walki

Marine dysponuje detektorem ruchu, karabinem pulsacyjnym i latarką. I to właśnie rozgrywka człowiekiem czyni z produkcji Rebellionu horror. Obcy pojawiają się szybko i atakują w zwarciu. Biegają po sufitach, czasem zajdą od drugiej strony. Zespół postarał się o implementację zachowań AI. Klimat wylewa się z ekranu i jako fan drugiej części kinowej serii byłem w swoim żywiole. Twórcy zadbali o filmowość, co w 1999 r. na konsolach nie miało prawa istnieć (z nielicznymi wyjątkami). To dlatego AvP najlepiej wypada jako tytuł dedykowany PC. Całkowicie odmiennym doświadczeniem jest scenariusz Obcego. Zmienia się optyka gry. Częściej uciekamy, niż walczymy, a okazję do ataku stwarza mrok. Szkoda, że wątek ten jest bardzo powtarzalny i najmniej w nim czystej walki. Ksenomorfa ukazano w grze jako śmiertelne zagrożenie, choć ja czułem się jak zwierzyna, będąc w jego powłoce. Wisienką na tym krwawym torcie jest Predator. Dysponuje zaawansowanym wizjerem, dalekimi skokami i uzbrojeniem. Rozgrywka nim jest taktyczna z uwagi na dostępne wyposażenie. Spytacie mnie o faworyta? Klimat należy do marine, taktyka do Predatora, a ucieczka do Aliena. Najlepiej jednak gra się kosmicznym łowcą.

PODSUMOWANIE: Jeśli chodzi o wizualia, trudno wskazać wady. To shooter łączący dynamikę z solidnym poziomem tekstur oraz modeli postaci. Niezależnie od ustawień gra się w to po prostu dobrze. Po 2000 r. wypuszczono mocny update produkcji, a wersja dostępna na Steamie otrzymała szereg usprawnień oraz opcji wyświetlania obrazu. AvP to obowiązkowa pozycja dla fanów klasyki, nie tylko Obcego i Predatora. Ich najlepsze starcie zostało uwiecznione w recenzowanej grze. Udanych łowów! Grabarczyk

INFO

Wydawca/Deweloper: **Fox Interactive /Rebellion Developments**
Rok: **1999**
Sprzęt: **Pentium/32 MB RAM/3dfx Voodoo II/SB/Win 95**
Zalety: **trzy kampanie, oprawa, rozgrywka, filmowość**
Wady: **trzy za krótkie kampanie, momentami zbyt powtarzalna**
OCENA: **80%**

O powstawaniu (pod)gatunków

Gry strategiczne czasów MS-DOS

The Ancient Art of War

Empire: Wargame of the Century

Okres od końca lat 80. do drugiej połowy lat 90. wydaje się krótki. Wtedy jednak ukazały się tytuły, które albo stały się zaczątkiem nowych podgatunków, albo ustaliły reguły tych, które już istniały.

U progu tego okresu pecety nie były traktowane poważnie jako platforma do gier, w szczególności gier strategicznych. W przypadku gier w ogóle prym wiodły automaty i konsole, w przypadku gier komputerowych życie toczyło się na ośmiobitowcach powoli oddających pole Amidze i Atari ST. Pecety postrzegane były trochę jak śmierdzące jajo. W porównaniu do konkurencji niewiele potrafiły, za to miały niestandardowe konfiguracje. Dlatego były często ostatnim wyborem twórców. Przykładem może być Defender of the Crown, który na PC miał premierę w 1987 r., czyli rok później niż na Amidze. Za to wraz z wersją na NES-a miał najgorszą grafikę i dźwięk spośród wszystkich platform, na których się ukazał.

Za cezurę można uznać pojawienie się MS-DOS 4.0 w 1988 r. Od tego czasu każdy rok przynosił kilka ważnych tytułów. Pecety stały się nie tylko platformą, gdzie pojawiały się premiery. Wydawcy zaczęli wprowadzać na nie także tytuły, które premierę dawno miały już za sobą. Tak było z Laser Squadem, który na ośmiobitowce, Amigę i Atari ST pojawił się w latach 1988–1989, a wersja DOS-owa trafiła na rynek dopiero w 1992 r.

Trudne początki

Nie oznacza to, że przed ukazaniem się MS-DOS 4.0 nic się nie działo. Pierwszą wartą odnotowania premierą na DOS-a było The Ancient Art of War z 1984 r. Rozgrywka w tej pozycji inspirowanej traktatem „Sztuka wojny" Sun Tzu odbywała się w czasie rzeczywistym zarówno na poziomie strategicznym, jak i taktycznym. Polegała na umiejętnym zarządzaniu oddziałami złożonymi z łuczników, lekkozbrojnych barbarzyńców i ciężkozbrojnych rycerzy, działających na zasadzie kamienia, papieru i nożyc. Dodatkowo był jeszcze szpieg, który zwiększał zasięg widzenia oddziału. Same bitwy rozgrywano bez udziału gracza, którego wkładem było wskazanie formacji rozpoczynającej starcie.

Dzieło Dave'a i Barry'ego Murrych zostało uznane przez GameSpya za jedną z 10 najlepszych produkcji lat 80. Doczekało się kontynuacji w postaci The Ancient Art of War at Sea i The Ancient Art of War in the Skies. Akcja tego ostatniego rozgrywała się podczas pierwszej wojny światowej.

Jako kolejną strategię DOS-ową należy wymienić turówkę Empire: Wargame of the Century. To fakt, że ukazała się na mainframie PDP-10 w Caltechu już w 1977 r. Wówczas popularność produkcji przełożyła się na sukces mierzony rosnącą liczbą przedmiotów niezaliczonych przez studentów z powodu podbijania świata. Jednak dla ogółu granie na mainframie było wtedy tylko nieco bardziej popularne niż obecnie na thermomiksie. Dość powiedzieć, że autor Walter Bright po konwersji gry na PDP-11 w 1983 r. sprzedał... dwa egzemplarze.

Popularność Empire zaczęła się w roku 1987 wraz z wydaniem wersji PC, która została wzbogacona w stosunku do oryginalnej. Zadanie gracza polegało na odkryciu świata i podbiciu go za pomocą ośmiu ro-

Sid Meier's Pirates!

SimCity

North & South

dzajów jednostek – lądowych, pływających i latających – wytwarzanych w miastach. Empire w tej wersji, obok Riska, stało się inspiracją dla Civilization.

Trzecią grą, będącą rówieśniczką Empire, jest Sid Meier's Pirates!. Pierwotna wersja Pirates! odpalana na PC nie wymagała systemu operacyjnego na komputerze. W tamtych czasach gra będąca symulacją czegoś i zawierająca elementy zarządzania, lądowała pod hasłem strategia. Sama gra miała się skupić na przygodzie piratów pokazywanych w wersji romantycznej, jaką stworzyła popkultura, głównie film. Powstał symulator pirata bez jasno określonego celu. Plądrowało się miasta, poszukiwało skarbów, handlowało, gromadziło fragmenty starych map, toczyło bitwy morskie i pojedynki na szpady, ale nie dało się zginąć. Można było co najwyżej przejść na zasłużoną emeryturę. Był to zatem pierwszy sandbox. I pierwsza gra sygnowana nazwiskiem Sida Meiera, z obszerną encyklopedią, dostarczającą mnóstwa rzetelnej wiedzy o złotej erze piractwa.

Platforma drugiej kolejności wydawania

Rok 1989 po raz ostatni pokazał miejsce PC w drugim szeregu premier gier strategicznych. Niekiedy wydanie na PC następowało zaledwie w parę miesięcy po prapremierze, ale jednak po. A ukazały się wtedy trzy ważne tytuły: SimCity, North & South i Populous.

SimCity było sandboksem rozgrywanym w czasie rzeczywistym, poświęconym budowaniu miasta. Jego twórca, Will Wright, długo szukał wydawcy, bo nikt nie chciał opublikować niestandardowej gry niemającej celu. Bez sukcesu. Dzięki temu zyskał przetarcie przed kolejnym projektem, który nie spotkał się z uznaniem wydawców, a nosił nazwę The Sims. Wreszcie z Jeffem Braunem założył własną firmę Maxis. Co prawda przed SimCity powstało kilka gier o budowaniu miast, ale to właśnie produkcja Wrighta spopularyzowała gatunek. Jej wielki sukces dał na PC początek licznym nieudanym spin-offom, całkiem udanym nawiązaniom jak Cities: Skylines czy seria firmy Impressions o budowaniu miast starożytnych, ale też takim tytułom jak RailRoad Tycoon.

Z kolei North & South opowiadało o wojnie secesyjnej. Zostało zainspirowane zabawnym belgijskim komiksem „Les Tuniques Bleues", stworzonym przez pisarza Raoula Cauvina oraz rysowników Louisa Salveriusa i Willy'ego Lambillotte'a. Łączyło strategię czasu rzeczywistego podczas bitew z turową na poziomie strategicznym. Dodawało też elementy zręcznościowe w trakcie napadów na forty lub przechwytywania pociągów wroga. Pod względem organizacji można je uznać za prekursora serii Total War.

Ostatnią strategiczną produkcją tego roku wartą wzmianki jest Populous. Gra zaczęła się od opracowania generatora terenu przez Glenna Corpesa. Potem Peter Molyneux próbował znaleźć dla niego zastosowanie. Dodał mechaniki i czas rzeczywisty. Aż jeden z dziennikarzy podczas oglądania jednego z buildów gry stwierdził, że czuje się jak bóg. Tak pojawił się cel rozgrywki i narodził się podgatunek god game, w którym gracz nie ma bezpośredniej kontroli nad swoimi poddanymi. Populous nie tylko stał się pierwszym tytułem z serii, ale też zainspirował liczne inne tytuły, z których tylko część wyszła spod ręki Petera Molyneux.

W grudniu 1989 r. ukazała się turówka w świecie fantasy Warlords. Podbicie krainy Illurii jedną z ośmiu frakcji wymagało zdobycia 2/3 z 80 miast. Na czele armii stali bohaterowie. Zwalczali wrogie armie, zdobywali miasta i zapuszczali się w ruiny w poszukiwaniu złota, unikatowych jednostek wojskowych i magicznych przedmiotów. Te ostatnie mogły modyfikować statystyki bohatera, prowadzonych przez niego oddziałów lub dawać armii wyjątkowe umiejętności, na przykład latanie. Słowem ta gra miała wszystkie elementy, które później na stałe znalazły się w strategicznych turówkach.

Na właściwych torach

Kolejny rok przyniósł przebój i ciekawy tytuł: Sid Meier's Railroad Tycoon i Centurion: Defender of Rome.

Railroad Tycoon był zainspirowany planszówką 1830: The Game of Railroads and Robber Barons wydaną przez Avalon Hill. Jej twórcą był Bruce Shelley, który w 1990 r. pracował

już w MicroProse. Na pomysł gry o pociągach Meier wpadł podczas wakacji. Koleją zafascynował się jeszcze w dzieciństwie, gdy mieszkał w Szwajcarii. Dodatkową inspirację stanowiło SimCity. Pokazało, że można zrobić grę, w której się nie niszczy, ale buduje. Meier wraz z Shelleyem dopracowali model biznesowej gry czasu rzeczywistego, w której buduje się tory, dostarcza towary do miast, ustala rozkłady jazdy, modyfikuje składy i unowocześnia lokomotywy.

Centurion: Defender of Rome

Drugi z tytułów był dziełem Kellyna Beecka, który wcześniej zaprojektował Defender of the Crown. Gry mają wiele wspólnego mimo różnych okresów: poziom strategiczny rozgrywany w turach i elementy zręcznościowe. Jednak Centurion: Defender of Rome zyskał ciekawą modyfikację: w bitwach toczonych w czasie rzeczywistym można było wydawać rozkazy tylko oddziałom znajdującym się w zasięgu głosu dowódcy. Uwypuklenie znaczenia dźwięku i jego manifestacja graficzna pojawiały się później w Silent Storm czy Codename: Panzers. Dźwięk, tym razem w swojej naturalnej formie, miał też duże znaczenie w UFO: Enemy Unknown. Wsłuchiwało się tam w odgłos otwieranych drzwi i na tej podstawie lokalizowało obcych. Pod względem konstrukcji Centurion stanowił jednak nawiązanie do North & South.

Zejście z drzewa technologii

Rok 1991 przyniósł trzy ciekawe pozycje: Battle Isle, Civilization i Mega-Lo-Manię. Ostatnia znów trafiła w pierwszej kolejności na Amigę i Atari ST. Dopiero rok później pojawiła się wersja DOS, choć w momencie premiery nawet o niej nie myślano.

Battle Isle było turówką sci-fi niemieckiego Blue Byte. Wielki sukces studia był możliwy dzięki umiejętnemu połączeniu „najlepszych elementów planszówek z przystępnością gier komputerowych", jak napisał w recenzji magazyn „The One". Połączenie owo zostało zainspirowane grą Nectaris na japońską konsolę PC Engine, którą nieoficjalnie importowano do Europy. Tytuł oferował kampanię złożoną z 16 scenariuszy do gry samodzielnej i 16 map do rozgrywki wieloosobowej na podzielonym ekranie. Walczyło się na lądzie, morzu i w powietrzu, scenariusze miały zróżnicowane cele, a wynik bitew był pokazywany w formie animacji. Sukces doprowadził do kilku sequeli (w tym History Line: 1914–1918, w realiach pierwszej wojny światowej).

O ile produkcja Blue Byte była dostosowana tempem do szachistów, o tyle w strategii czasu rzeczywistego Mega-Lo-Mania Sensible Software wszystko działo się szybko. Opracowywanie nowych technologii, pozyskiwanie surowców, ulepszanie broni, rozbudowa bazy, dyplomacja, walka z przeciwnikami na swoim i ich terenie wymagały dobrej koordynacji. Przy okazji jest to pierwsza gra, gdzie pojawiło się drzewo technologii. Z 10 poziomów podzielonych na sektory pierwszych dziewięć pogrupowano po trzy i można było je rozgrywać w dowolnej kolejności. Ostatni, Matka Wszystkich Bitew, przynosił niespodzianki.

Gra miała unikatowy system zarządzania zasobem, jakim byli ludzie. Gracz dostawał 100 osób i wskazywał, ile z nich desygnuje do bieżącej misji. W kolejnym scenariuszu dostawał następną setkę i znów decydował o przydziale. Podczas rozgrywki warto było zostawić część swoich poddanych bez przydzielonych zajęć, bo wtedy mieli czas się mnożyć.

Jedną z zasadniczych zmian przeszła Civilization. Nim stała się turówką, była grą czasu rzeczywistego inspirowaną SimCity i Railroad Tycoonem. Gracz głównie patrzył, próbował zrozumieć, co się dzieje, i jakoś zareagować na wydarzenia. Dlatego Sid Meier przerobił grę na tury. Okazało się, że wtedy gracz ma mnóstwo zadań do wykonania: lądy i wynalazki do odkrycia, ziemie do zagospodarowania i armie wrogów do pobicia. Wraz z Bruce'em Shelleyem stworzyli doskonale uzupełniający się tandem. Meier wieczorem programował i zostawiał rano Shelleyowi dyskietkę z nową wersją, a ten na koniec dnia przekazywał uwagi do builda. Bruce został też poproszony o 10 zmian, które wprowadziłby do Empire: Wargame of the Century. Dostarczył 12 poprawek. Ostatnią inspiracją była planszówka Civilization wydana przez Avalon Hill.

W ten sposób powstał archetyp gier 4X, choć nikt wtedy jeszcze nie używał tej nazwy. Civilization okazała się ogromnym

Battle Isle

Mega-Lo-Mania

Civilization

Dune II: Battle for Arrakis

Championship Manager

sukcesem. Sprzedano 1,5 mln egzemplarzy, mimo że wydawca jej nie reklamował. Jako pierwsza doczekała się książkowego poradnika strategicznego napisanego przez Alana Emricha.

Rzeczywisty czas i świat

O ile rok 1991 przyniósł grę referencyjną dla strategii turowych, o tyle w kolejnym ukazała się produkcja, która jest uważana za początek nowoczesnych strategii czasu rzeczywistego (real-time strategy, RTS). Choć wcale nie była pierwszą w tym gatunku! Powstała z potrzeby zagospodarowania licencji na „Diunę", którą miało Virgin Interactive. Początkowo firma chciała wydać przygodówkę z elementami strategii produkowaną przez Cryo, potem planowano ją skasować, czego ostatecznie nie zrobiono. Stąd gra robiona przez Westwood Studios zyskała tytuł Dune II: Battle for Arrakis.

Z założenia Dune II miała łączyć strategię z akcją, by gracz odczuł intensywność bitwy. Główną inspiracją stanowił Herzog Zwei, RTS wydany w 1989 r. na konsolę Sega Genesis/Mega Drive, ale w pewnym stopniu także Populous. Do konsolowego pierwowzoru dodano jednak sporo usprawnień. Mapa świata umożliwiała wybór misji w kampanii. Jednostki gracz kupował za zasoby zbierane na mapie. Wznoszenie budynków i produkcja jednostek były bardzo proste. Stworzono drzewa technologiczne budynków, co określało kolejność ich wznoszenia. Każda z trzech frakcji miała unikatowe jednostki i własną superbroń. Polecenia wydawało się kursorem myszy i można było kierować każdą jednostką osobno. Dune II była też jedną z pierwszych produkcji obsługujących standard dźwięku MIDI.

Większość mechanik użytych w grze pojawiła się już we wcześniejszych produkcjach. Jednak ich połączenie dało unikatowy efekt i zdefiniowało gatunek RTS-ów. Gra z jednej strony stanowiła fundament serii Command & Conquer, z drugiej zainspirowała innych twórców. Tak powstała seria WarCraft, największy konkurent C&C, czy chociażby Total Annihilation, inny klasyk tego gatunku.

Druga gra z tego roku, symulator menedżera piłkarskiego, była znacznie bardziej niepozorna i miała dużo silniejszą konkurencję. Championship Manager trafił na rynek w czasach, gdy rządziły nim The Manager i Premier Manager. Przy nich twór braci Paula i Olivera Collyerów wyglądał biednie. Został napisany w BASIC-u, co na początku lat 90. na 16-bitowcach pachniało październikiem. Nie było oryginalnych nazwisk zawodników, co miała konkurencja. Można było grać w czterech ligach angielskich, ale w grze liczyły one po 20 drużyn, a w rzeczywistości 22 lub 24. Wydarzenia meczowe były przedstawiane jako pasek komentarza, podczas gdy konkurencja pokazywała animację wydarzeń boiskowych. Recenzje tytułu były przeciętne, a sprzedaż zamknęła się w okolicach 20 tys. egzemplarzy.

Upór i chęć uczenia się braci Collyerów sprawiły, że gra jest obecnie jedynym liczącym się symulatorem pracy menedżera piłki nożnej. Umożliwia ustalanie składu, dobieranie taktyki czy reagowanie na wydarzenia na boisku, ale też negocjowanie kontraktów zawodników, organizowanie treningów, szukanie nowych zawodników czy członków sztabu oraz występowanie podczas konferencji prasowych. Stara się nawet symulować relacje wewnątrz zespołu. Ogrom gry sprawia, że część obowiązków można delegować na asystenta.

Po konflikcie z wydawcą deweloperzy ze Sports Interactive w 2004 r. zmienili tytuł na Football Manager. Co roku ukazuje się nowa wersja. Dla miłośników piłki nożnej jest tak uzależniająca, że niektórzy z nich stracili pracę lub rodzinę, do innych przyjechała policja powiadomiona przez sąsiadów o niepokojących odgłosach, są i tacy, którzy aplikowali o pracę menedżera drużyny piłkarskiej na podstawie wyników osiągniętych w grze. Ponieważ twórcy mają obecnie największą sieć obserwatorów piłkarzy na świecie, mniej zasobne kluby korzystają z podpowiedzi zawartych w grze do poszukiwania prawdziwych zawodników.

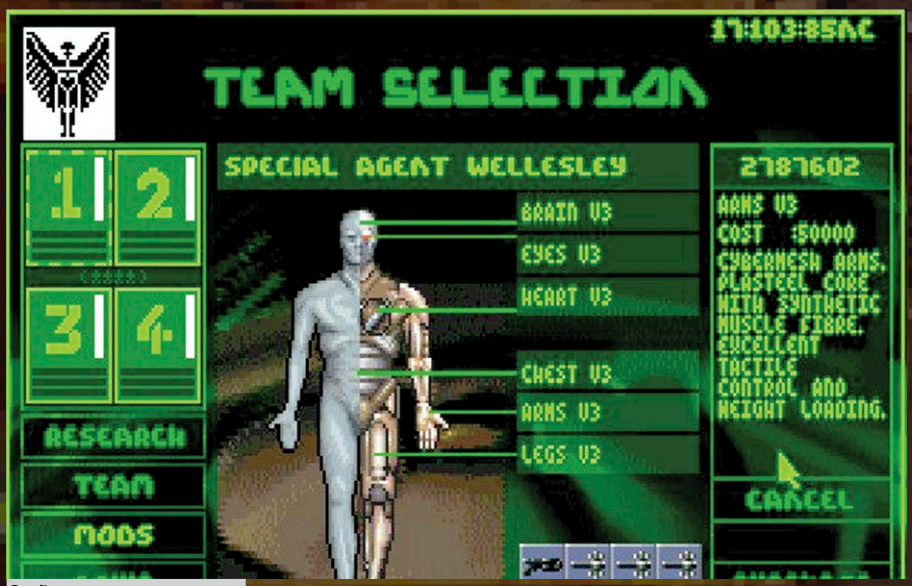
Master of Orion

Wirtualny gracz

Rok 1993 przyniósł kilka tytułów, które odcisnęły swoje piętno na grach strategicznych. W pierwszej kolejności należy wymienić The Incredible Machine, grę logiczną, która podniosła ten podgatunek do kategorii sztuki. Miała być opracowana w 1984 r. na C64, ale start produkcji nieco się opóźnił. Inspirowana maszynami Rube'a Goldberga, polegała na tworzeniu połączeń pozornie niepasujących do siebie elementów jak żarówka, trampolina, rękawica bokserska czy kula armatnia, by wykonać proste zadanie. Na przykład uruchomić wiatrak. The Incredible Machine sprzedało się w ponad 800 tys. egzemplarzy i miało kilka kontynuacji.

Z kolei fundament turówki Master of Orion traktującej o kolonizacji planet

The Incredible Machine



Syndicate

The Settlers

stanowiła gra Star Lords, która nigdy nie została wydana. Jej prototyp zaprezentowany przez Steve'a Barcię przedstawicielom MicroProse został dopracowany przez Toma Hughesa i Alana Emricha. Ten ostatni jako pierwszy określił Master of Orion mianem 4X, ponieważ rozgrywka polegała na wysyłaniu zwiadowców, by odkryć mapę, zdobywaniu terenu przez zakładanie miast/kolonii, zbieraniu zasobów z kontrolowanych terenów i zniszczeniu przeciwników. Emrich napisał też solidną instrukcję do gry. MoO było jednocześnie pierwszą grą podgatunku 4X w klimacie science fiction. Zostało dobrze przyjęte i sprzedało się w 100 tys. egzemplarzy.

Dla zwolenników rozgrywki w czasie rzeczywistym też pojawiło się w 1994 r. coś interesującego. W Syndicate gracz obejmował dowództwo nad oddziałem złożonym z czterech cyborgów, którzy wykrywali i likwidowali agentów oraz przywódców konkurencyjnych syndykatów, „przekonywali" cywilów i naukowców do przyłączenia się lub burzyli budynki. Ważne było kontrolowanie terytoriów, bo płacone przez nie podatki finansowały opracowywanie nowych broni i ulepszeń. Gra była pierwotnie projektowana z myślą o trybie wieloosobowym. Dopiero na jego podstawie powstały misje singlowe. Tuż przed premierą tryb multi wyleciał. Wrócił wraz z dodatkiem American Revolt. Po premierze krytykowano kiepską SI, powtarzalność misji i... brak trybu multi.

Ostatnią wartą wzmianki pozycją było The Settlers, które pojawiło się najpierw na Amidze. Volker Wertich inspirował się Little Computer People, Populousem i SimCity. Jednak jego gra miała odwzorowywać system ekonomiczny oparty na podaży i popycie. Gracz wznosił obiekty militarne, rozszerzając granice państwa, a potem zagospodarowywał ziemię. Miał nakreślić gospodarcze ramy działania społeczności, które wypełniałaby SI. Należało zatem stworzyć wirtualnego gracza do wspomagania gracza rzeczywistego. Zanim pojawił się jakikolwiek element grafiki, Wertich napisał 70 tys. linii kodu.

Sama grafika także stanowiła wyzwanie. W zależności od ilości pamięci na ekranie mogło pojawić się do 65 536 postaci. Każda składała się z pięciu pikseli. Postacie mogły wykonywać 25 różnych zawodów, więc musiały wyglądać i zachowywać się inaczej. To, że ludzie niekiedy obserwowali, co robią ich osadnicy, zamiast skupić się na grze, jest wielkim osiągnięciem grafika Christopha Wernera. Na pewno pomogły w tym różne zabawne akcje wykonywane przez osadników, na przykład podczas oczekiwania na towar. Jeśli wojska najeżdżały obiekt wroga, jeden z wojów najpierw kulturalnie pukał do drzwi szturmowanej twierdzy, a dopiero potem zaczynał się pojedynek jeden na jednego o przejęcie nad nią kontroli.

Pierwsza część The Settlers sprzedała się w nakładzie 400 tys. egzemplarzy na obu platformach. Nic dziwnego, że stała się początkiem serii.

Niespodziewane miliony

Rok 1994 rozpoczął się dla strategów w marcu. Wtedy Julian Gollop z rocznym opóźnieniem ukończył UFO: Enemy Unknown. Miało być ono sequelem skromnej gry taktycznej Laser Squad z izometryczną grafiką zaczerpniętą z Populousa. Gollop miał „pecha", ponieważ pokazał swój prototyp MicroProse. Na życzenie wydawcy pojawiła się warstwa strategiczna i rozbudowana UFOpedia. Projekt był dwa razy

UFO: Enemy Unknown

Lords of the Realm

Theme Park

kasowany, a mimo to ukazał się jako połączenie gry taktycznej z fabularną, w której znalazły się: rozbudowa bazy, przechwytywanie obcych, badanie ich szczątków, opracowywanie nowych broni i zarządzanie oddziałem specjalistów. Fabuła była inspirowana filmami o UFO, m.in. „Obcym".

Gra odniosła olbrzymi sukces, rozchodząc się w nakładzie 600 tys. egzemplarzy. Dała początek serii X-COM, stała się fundamentem kolejnych projektów Gollopa jak Phoenix Point i wróciła w dwóch częściach remake'u XCOM wyprodukowanego przez Firaxis. Zainspirowała także twórców Fallouta, którego pierwsza część miała bardzo podobny system walki.

Czerwiec przyniósł Lords of the Realm. Gra studia Impressions łączyła elementy budowania miast (a właściwie zamków) ze strategią wojenną. Gracz zaczynał w XIII w. i próbował zjednoczyć pod swym panowaniem Anglię lub Niemcy. W trakcie tych starań zagospodarowywał podbitą ziemię, przeznaczając ją pod uprawy lub hodowlę, budował zamki, które sam mógł projektować, najeżdżał konkurencyjnych władców i oblegał ich fortece. Elementem rzadko spotykanym wówczas w grach była wymuszona dbałość o poddanych. Gdy głodowali, wszczynali bunty i pustoszyli prowincje. Część strategiczna była podzielona na tury, a bitwy gracz prowadził w czasie rzeczywistym. To jedna z najbardziej złożonych symulacji historycznych, zachowywała też równowagę między mikro- a makrozarządzaniem.

Transport Tycoon

Niedługo później pojawił się na rynku Theme Park. Celem twórców z Bullfroga było stworzenie gry ekonomicznej wiernej realiom, a przy tym kolorowej i radosnej. Chcieli, by gracz mógł zbudować swój wymarzony park rozrywki. Dlatego mógł dodawać kolejne atrakcje, w tym kolejki górskie, otwierać punkty gastronomiczne, zatrudniać personel i przydzielać mu zadania. W ostatniej chwili usunięto możliwość rozgrywki wieloosobowej, w której można było podsyłać innym graczom bandziorów, by robili zadymy. Był też plan, by grę nazwać Disney Land, ale w końcu twórcy doszli do wniosku, że licencja Disneya pozbawiłaby ich kontroli nad projektem.

Miarą sukcesu Theme Park było 15 mln sprzedanych egzemplarzy. Gra odniosła sukces w Europie i Japonii. Według pomysłodawcy, Petera Molyneux, dla Amerykanów grafika była zbyt dziecinna.

Kolejne dwie znakomite produkcje ukazały się 15 listopada. Pierwszą był Transport Tycoon Chrisa Sawyera, gra ekonomiczna czasu rzeczywistego, w której gracz zarządzał firmą transportową i konkurował z innymi przedsiębiorcami. Inspiracją był Railroad Tycoon, ale Sawyer był zafascynowany rzutem izometrycznym i zastanawiał się, jak produkt Sida Meiera wyglądałby w takim ujęciu. Grę zrobił dla zabawy w czasie wolnym. Powstała fascynująca symulacja, w której budowało się sieci transportowe do wożenia pasażerów i towarów, wykorzystujące samochody, transport szynowy, samoloty i statki. Gracz zaczynał działalność w 1930 r. i prowadził firmę przez 100 lat, naprawiając tabor i unowocześniając go.

Drugim listopadowym przebojem był RTS WarCraft: Orcs & Humans. Stylistycznie nawiązywał do Dune II, a graficznie do Warhammera. Z założenia WarCraft miał zapoczątkować serię gier bitewnych. Ich akcja miała się rozgrywać w różnych realiach, nawet współczesnych. Skończyło się na fantasy (był pierwszym RTS-em tego podgatunku), ale gra wprowadziła do gatunku RTS mnóstwo nowych elemen-

WarCraft: Orcs & Humans

tów: dowodzenie niewielkimi oddziałami, zbieranie więcej niż jednego rodzaju surowca, misje z ograniczonymi siłami, w trakcie których nie można liczyć na posiłki, potyczki, generator map służących do rozgrywania potyczek.

Choć WarCraft nie był pierwszym RTS-em z trybem multi, ostatecznie to on dowiódł, że bez niego gry tego gatunku wiele tracą. O mały włos, a tryb gry wieloosobowej zostałby wyrzucony tuż przed premierą. Twórcy długo tropili błąd zrywający synchronizację. Ostatecznie go usunęli, ale premiera opóźniła się o dwa tygodnie.

Gra sprzedała się w nakładzie 300 tys. egzemplarzy, a stworzony świat nie tylko wyszedł poza swój gatunek, ale też poza gry komputerowe. WarCraft doczekał się dwóch sequeli, nawiązującego do jego mechanik StarCrafta, powieści, komiksów, planszówki, karcianki, gry MMORPG, a nawet filmu.

W cieniu Okien

Rok 1995 był ostatnim, w którym hurtowo ukazały się znakomite gry strategiczne w wersji DOS. Sierpniowa premiera systemu Windows 95 otworzyła przed twórcami nowe perspektywy.

Za to w kwietniu pojawił się Jagged Alliance. Stanowił połączenie gry taktycznej w stylu X-COM (potyczki turowe), elementów gry 4X (m.in. poznawanie okolicy) i RPG. Gracz dowodził oddziałem najemników, którzy walczyli o wyzwolenie fikcyjnego kraju Metavira spod władzy dyktatora. Oprócz poznawania kolejnych prowincji i ich podboju ważnym elementem było zarządzanie oddziałem. Każdy z 60 najemników miał swoje sympatie i antypatie, więc

Jagged Alliance

pewne osoby nie mogły razem służyć. Wyróżnikiem serii stały się zabawne komentarze członków oddziału. Gracz musiał też utrzymywać wysoką reputację. Zbyt duże straty podczas akcji obniżały morale najemników. Żądali wtedy większych pieniędzy albo wręcz odchodzili z oddziału.

We wrześniu 1995 r. pojawiły się znakomite propozycje dla miłośników RTS-ów i turówek. Ci pierwsi dostali od Westwood Studios Command & Conquer, grę składającą się z listy pomysłów niezrealizowanych w Dune II, ale rozgrywającą się w oryginalnym świecie. Początkowo planowano umieścić akcję w uniwersum fantasy, ale wojna w Zatoce Perskiej i walka z terroryzmem przekonały twórców do sięgnięcia po niedaleką przyszłość i aktualne tematy.

W walkach dobrego GDI ze złym Bractwem Nod o tajemniczy pozaziemski surowiec Tyberium każda ze stron miała inną broń wymagającą stosowania odrębnej taktyki. Oprócz dwóch kampanii dla poszczególnych frakcji można było rozgrywać potyczki w trybie wieloosobowym. Pod względem mechanik C&C pokazało, czym powinien być RTS.

W kampanii misje były oddzielone wstawkami filmowymi popychającymi fabułę. Występujący w nich aktorzy rekrutowali się spośród pracowników studia. Zdecydowanie wyróżniał się Joseph Kucan, reżyser dźwięku i obrazu. Brawurowo zagrał Kane'a, główny czarny charakter. Gra odniosła ogromny sukces. W ciągu roku sprzedano milion egzemplarzy. Dała początek serii podzielonej na dwie części: Tiberium, rozgrywającej się w przyszłości, i Red Alert, umiejscowionej w alternatywnych latach 50. Po sprzedaniu 30 mln egzemplarzy w 2011 r. seria Command & Conquer trafiła do Księgi rekordów Guinnessa.

Tymczasem miłośnicy turówek doczekali się premiery Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest Jona Van Caneghema. Był to z jednej strony spin-off RPG-a Might & Magic, z drugiej rozwinięcie mechanik zawartych w turówce King Bounty Van Caneghema z 1990 r. Gracz dostawał mapę pełną skarbów, tajemnych miejsc, potworów i zamków. Zdobywał warownie, werbował armie oraz kolejnych bohaterów, rozwijał ich umiejętności i wyposażał w magiczne przedmioty, by opanowywać kolejne krainy. Mimo tur na poziomie strategicznym odnosiło się wrażenie, że cały czas jest mnóstwo do zrobienia, w czym pomagała powoli odkrywana mapa. Z ar-

Worms

Dungeon Keeper: Evil Is Good

Command & Conquer

Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest

miami wroga gracz rozprawiał się w turowych bitwach.

W ciągu dwóch lat sprzedano 500 tys. egzemplarzy, po kolejnych dwóch i wydaniu dodatku oraz kolejnej części ta liczba skoczyła do 1,5 mln. HoMM doczekał się siedmiu części i mnóstwa wydań. Najpopularniejszy jest HoMM III, uważany za szczyt rozwoju serii i jej klasyczne wydanie.

Koniec roku 1995 upłynął pod znakiem Wormsów, gry artyleryjskiej Andy'ego Davidsona. Powstała jako miks Artillery i Lemmings. Z pierwszej zaczerpnięto mechanikę, z drugiej zasoby. Bardzo przypadła do gustu kolegom Davidsona ze szkoły średniej. Zrobienie z amatorskiego produktu gry komercyjnej spowodowało, że młodzieniec porzucił myśl o studiach. Po dopracowaniu zmienił tytuł na Total Wormage. Wysłał swoje dzieło na coroczny konkurs na grę o nazwie Blitz Basic organizowany przez „Amiga Format", ale go nie wygrał. Rozesłał je zatem do wydawców – bez efektu. Wybrał się więc na londyński ECTS, a tam szybko znalazł wydawcę.

W rozgrywce na dwuwymiarowych mapach brało udział od dwóch do czterech zespołów robali dowodzonych przez ludzi lub SI. Każdy wojownik mógł w swojej turze poruszyć się lub skorzystać z broni. Celem było zniszczenie wszystkich robali wrogów. Oprócz poważnych broni jak granat czy bazooka były też mniej poważne superbronie jak bananowe bomby czy eksplodujące owce. Ważne było, że w zasadzie całe środowisko w grze można było niszczyć.

Pierwsze części serii były bardzo cenione za bogactwo możliwości, konfigurowalność i humor. Późniejsze edycje, a było ich wiele, uważano za niewiele wnoszące. Niemniej na 25-lecie istnienia serii mogła się ona pochwalić 75-milionową sprzedażą.

Łabędzi śpiew z lochu

Znaczące strategie pożegnały się z premierami pod DOS-em grą Dungeon Keeper: Evil Is Good, która ukazała się latem 1997 r. Wtedy już wszystkie duże produkcje na PC ukazywały się pod Windowsem. Poza tym już tytuł naruszał pewne tabu. Nie było dobra, z którym gracz mógłby się utożsamić. Wcielał się bowiem w zarządcę lochu. Ten RTS miał elementy god game, gry menedżerskiej, fabularnej i bitewnej, a nawet FPS-a, w czym pomógł silnik z trójwymiarowej symulacji latania Magic Carpet. Gracz mógł bowiem oglądać zarządzany loch oczami swoich stworów, przy czym każdy ze stworów widział świat inaczej.

Celem było pokonanie sił dobra, które co jakiś czas najeżdżały na loch, a jednocześnie zwalczanie właścicieli konkurencyjnych podziemi w danej krainie. Należało budować nowe izby i dbać o dobrostan werbowanych potworów, czyli dobrze je karmić i opłacać. Jeśli były niezadowolone, potrafiły narobić wielkich szkód. Mimo to w czasie wolnym trzeba było je trenować.

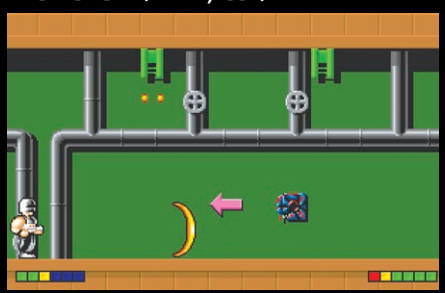
Choć największa popularność gier na DOS-a trwała niecałe 10 lat, okres ten silnie zaważył na rozwoju gier strategicznych. W kolejną dekadę, wyznaczoną premierą Windows 95, wkroczyły jako jeden z najpopularniejszych gatunków. **Sir Haszak**

POLSKI GAMEDEV

Pecet wchodzi do gry

Lata 90. były dla polskiego gamedevu kluczowe. Wprawdzie już na początku tamtej dekady tworzyliśmy świetne gry na Atari, ale nie grał w nie nikt oprócz nas samych. Na Zachodzie wszyscy mieli już inne komputery. Na szczęście szybko zrozumieliśmy, że przyszłość elektronicznej rozrywki to nie atarynka ani nawet nie Amiga, lecz pecet, i mimo braków w sprzęcie, narzędziach oraz doświadczeniu zaczęliśmy nadrabiać opóźnienie. Nieudane konwersje amigowych hitów (Franko, Kajko i Kokosz, Misja Harolda, Prawo krwi) były dla nas nauczką, że nie tędy wiedzie droga do sukcesu. A którędy? Odpowiedzi próbowali szukać bohaterowie tego artykułu, dzięki którym w XXI w. polski gamedev wkroczył pewnie i świadom własnej wartości.

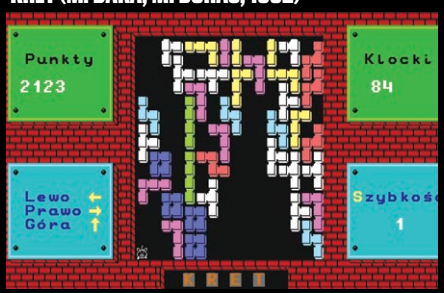
ELECTRO BODY (XLAND, 1992)



Platformówka-komnatówka będąca pomostem między epoką ośmiu bitów i erą PC. Choć to gra na peceta, mechanikę wzięto prosto z atarynki i oparto na błądzeniu po labiryntach bazy obcych oraz strzelaniu do wrogich robotów. Warto podkreślić niskie, dostosowane do polskich realiów wymagania sprzętowe gry, która zadowalała się nawet najprostszą kartą graficzną Hercules, a wydawca dokładał do pudełka... kasetę magnetofonową z soundtrackiem z myślą o tych graczach, którzy nie kupili jeszcze karty dźwiękowej. Mimo chałupniczej realizacji (np. opakowania foliowano przy użyciu tostera) Electro Body okazało się sukcesem rynkowym nie tylko w kraju – na Zachodzie grę Polaków wydało Epic MegaGames.

Tajemnica Statuetki

KRET (M. BAKA, M. BURAS, 1992)



Pierwszy pecetowy przebój made in Poland kierowany był do grona odbiorców, których dziś określilibyśmy mianem „casuali". Zainspirowani Tetrisem autorzy zasypali studnię klockami tetramino, a na jej dnie postawili... kreta. Bohater, aby przeżyć, musiał zjadać otaczające go klocki, lecz niestety na miejsce tych zjedzonych sypały się te, które były wyżej. Jeśli sterujący gryzoniem gracz nie zdążył odskoczyć lub nieprzemyślanym zjedzeniem niewłaściwego klocka zamknął sobie drogę ucieczki, na ekranie pojawiał się komunikat „Świętej Pamięci Kret zdechł". Wtedy pozostało już tylko uwiecznić swój występ na liście najlepszych wyników. Napisany w jeden dzień i mieszczący się w 100 kB pamięci Kret rozszedł się po całym kraju (na dyskietkach wysyłanych pocztą, bo na początku lat 90. tylko garstka pasjonatów korzystała z modemów i BBS-ów). Smutna ciekawostka: choć udostępniający swoją produkcję za darmo autorzy zawarli na ekranie tytułowym prośbę o wpłatę na ich konto bankowe dowolnej kwoty, nikt z graczy nie skorzystał z takiej możliwości.

TAJEMNICA STATUETKI (METROPOLIS, 1993)

Przygodówka oparta na tekście, digitalizowanych zdjęciach, klikaniu po ekranie w poszukiwaniu przedmiotów oraz toczeniu rozmów. Jej atutem były jednak nie fajerwerki w technologii wykonania czy rewolucje w mechanice rozgrywki (te bowiem w Tajemnicy Statuetki nie występowały), ale fabuła. Oto agent Interpolu John Pollack ruszał tropem złodzieja dzieł sztuki i byłego komandosa, a historia, która początkowo wydawała się kryminalną intrygą, stopniowo ewoluowała w kierunku okultystycznego horroru... Bohater był elokwentny, dzięki czemu dialogi skrzyły się humorem, do tego znał szpiegowskie sztuczki i receptury drinków, śledztwo zaś rzucało go po różnych, przeważnie bardzo słonecznych częściach globu. Ten ostatni element jednoznacznie świadczył o realizacyjnym rozmachu twórców. Kto w tamtych czasach jechałby do Nicei, Monte Carlo czy Saint-Tropez, by robić zdjęcia do gry komputerowej? Później autorzy przyznali się, że fotografie do Tajemnicy Statuetki wykonali po prostu w trakcie wakacyjnej wycieczki, ale wtedy gracze zachwycali się już ich kolejną produkcją.

LIGA POLSKA MANAGER '95 (SPORTLAND, 1995)

Manager piłkarski, który zamiast – jak zachodnia konkurencja – oferować rywalizację w lidze angielskiej czy niemieckiej, wreszcie umożliwiał prowadzenie ukochanego klubu do zwycięstwa w rodzimej ekstraklasie. Ambitny autor wykonał całą pracę samodzielnie (co szczególnie bolesne okazywało się przy „umilającym" zabawę utworze muzycznym), ale gra zyskała dużą popularność dzięki krajowym realiom. Legia Warszawa, Widzew Łódź czy Lech Poznań (a nawet Sokół Pniewy i Hutnik Kraków) przyciągały polskich graczy mocniej niż Bayern Monachium i Manchester United! Co ciekawe, twórca nie zdecydował się na umieszczenie w programie tak dobrze znanych sympatykom krajowej piłki elementów jak burdy pseudokibiców i korupcja, a sukces debiutu nie przełożył się na jego dalszą karierę w branży. Twórca Ligi Polskiej skupił się na zdaniu matury i dostaniu na studia, zaś serię Liga Polska Manager przejęli i przez następne lata rozwijali inni wykonawcy.

TEENAGENT (METROPOLIS, 1995)

Tradycyjna przygodówka point & click, w której nastoletni Marek Hopper, wskazany przez wróżkę jako potencjalny kandydat do służb specjalnych, został zaangażowany przez tajną agencję RGB do rozwikłania zagadki złota znikającego z banków na całym świecie. Naszego bohatera trop powiódł do rezydencji demonicznego Jana Ciągwy, ale nie kryminalna intryga, lecz surrealistyczny humor i błyskotliwe dialogi okazały się głównymi atutami nowej gry Metropolis. Została ona przetłumaczona również na język angielski i dystrybuowana na świecie jako shareware. Ciekawostką była edycja na płycie CD, w której głosów postaciom użyczali dziennikarze polskich periodyków growych.

AD 2044 (LK AVALON, 1996)

Przygodówka – wariacja na temat filmowej „Seksmisji" (w kapsule hibernacyjnej zachował się ostatni przedstawiciel rodzaju męskiego, który w świecie kobiet musi doprowadzić do odrodzenia swojej płci itd.) i remake świetnej gry z ośmiobitowego Atari. Przełomem okazała się tu sfera wizualna – choć generowanie jednej klatki animacji na sprzęcie, którym dysponował autor, potrafiło trwać nawet dwie godziny, grafika w AD 2044 była właśnie renderowana. Do tego na dwóch płytach CD upchnięto czytane dialogi oraz specjalnie skomponowaną muzykę. Nic dziwnego, że wydawca reklamował nową produkcję hasłem „XXI wiek rozpocznie się w 1996 roku". W rzeczywistości grę, która wyglądała jak wysokobudżetowe przedsięwzięcie, napisał kilkuosobowy zespół na domowych pecetach. Prawdziwą bolączką okazała się jednak lokalność fabuły, zrozumiałej w zasadzie tylko dla Polaków, co zamknęło naszej pierwszej superprodukcji drogę na Zachód.

FIRE FIGHT (CHAOS WORKS, 1996)

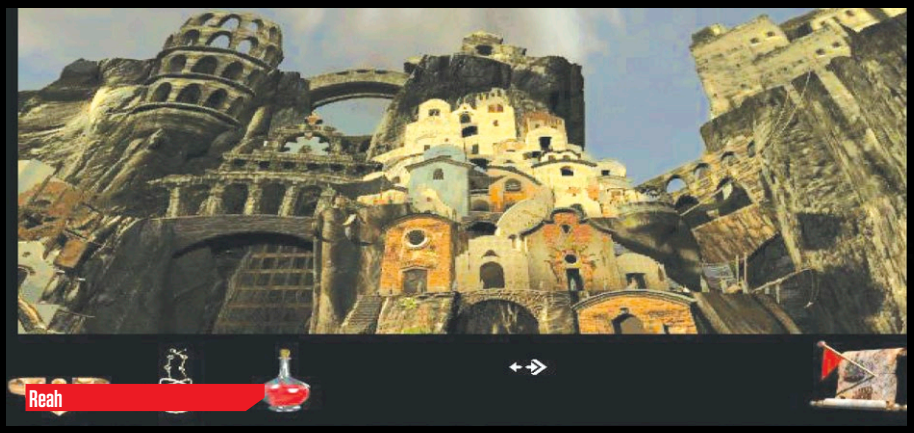
Futurystyczna strzelanka z piękną izometryczną grafiką, gameplayem inspirowanym Desert Strike i rozbudowanymi trybami multiplayer. Doceniano zwłaszcza daleko posuniętą możliwość swobodnej eksploracji mapy, co w tym gatunku nie było często spotykane. Stworzoną przez autorów Electro Body grę na Zachodzie wydało legendarne Electronic Arts. Choć rodzima branża gamedev odczuwała z tego powodu słuszną dumę (polska gra w katalogu światowego giganta!), EA pokpiło promocję Fire Fight, w związku z czym nie odniósł on rynkowego sukcesu, a planowany sequel nigdy się nie ukazał.

LEW LEON (LERYX LONGSOFT, 1996)

Platformówka reklamowana jako „rodzinna", czyli skierowana także dla najmłodszych graczy. Wspieraliśmy tytułowego bohatera w misji odzyskania skradzionej przez spiskowców korony i utrzymaniu prestiżowego tytułu króla zwierząt. Gra kusiła bajecznie kolorową grafiką oraz zróżnicowanymi poziomami takimi jak dżungla, pustynia czy magiczny zamek. Jako pierwsza polska produkcja była promowana podczas targów ECTS w Londynie, a na drodze do międzynarodowego sukcesu stanął jej zbyt wyśrubowany jak na możliwości dzieciaków poziom trudności. Lew Leon nie został więc ikoną platformówek, ale powrócił jeszcze w logicznych Zagadkach Lwa Leona (1998).

POLANIE (MDF, 1996)

Strategia czasu rzeczywistego okrzyknięta przez rodzimych recenzentów „WarCraftem nad Wisłą", jako że stronami konfliktu były



plemiona ścierające się na terenach przyszłej Polski. Choć inspiracje klasyką RTS okazywały się oczywiste, autorzy wprowadzili kilka innowacji. Przykładowo gospodarka w Polanach oparta została na mleku, które produkowały krowy wypasane na łąkach. W przeciwieństwie do wielu nieodnawialnych zasobów z innych gier trawa jednak odrastała, władcy nie groziło więc wyczerpanie surowców przy dłuższych bataliach. Co ciekawe, choć gra powstawała w amatorskich warunkach (akademik, domowe pecety, okrzyki wojów nagrywane przez studentów pod kołdrą, by uniknąć pogłosu), osiągnęła sukces na zatłoczonym rynku RTS-ów, doczekała się rozszerzonego wydania na płycie CD, a po latach także sequela.

CLASH (LONGSOFT, 1998)

Strategia turowa w dekoracjach fantasy, inspirowana seriami Warlords i Heroes of Might and Magic. Mimo że celem był tu militarny podbój lub, w zależności od wybranej strony konfliktu, obrona fantastycznej krainy, duży nacisk w rozgrywce położono nie tylko na kwestie militarne, lecz również ekonomiczne. Istotna dla władcy okazywała się także kwestia uzyskania potomka – by doszło do prokreacji, król musiał jednak spełniać rozmaite, często kosztowne, zachcianki małżonki. Warto pochwalić także tryb multiplayer nawet dla pięciu graczy siedzących przed jednym komputerem. Ciekawostka: Clashem na rynek dystrybucji gier próbował wejść największy polski producent sprzętu PC, tj. firma Optimus.

KSIĄŻĘ I TCHÓRZ (METROPOLIS, 1998)

Klasyczna przygodówka point & click z rysunkową grafiką. Oprócz przypominającej filmy animowane oprawy wizualnej gra kusiła świetną, nieco żartobliwą fabułą, którą współtworzył pisarz fantasy Jacek Piekara. Oto w wyniku magicznych zawirowań umysł i dusza pewnego z natury lękliwego młodego człowieka zostały przeniesione do ciała mężnego księcia, wskutek czego ten ostatni uciekł w trakcie pojedynku z Czarnym Rycerzem. Celem przygody było przywrócenie honoru księciu oraz powrót strachliwego protagonisty do własnego ciała. Ciekawostka: w realizacji tego zadania głównego bohatera wspierał czarodziej Arivald, znany z cyklu opowiadań Piekary, a w grze wykorzystano także – najczęściej w humorystyczny sposób – wiele innych motywów z popkultury (m.in. z „Wiedźmina").

REAH (DETALION, 1998)

Kolejna renderowana przygodówka autorów AD 2044, tym razem jednak zrobiona profesjonalnie: z aktorami z teatralnym doświadczeniem, studiem do nagrywania w technice bluebox, a także zawodowymi muzykami (m.in. z zespołu Fading Colours). Reah opowiadało historię dziennikarza penetrującego tajemnicze – i fascynujące wizualnie – krainy dostępne poprzez portal na obcej planecie, a podstawą rozgrywki były nie, jak w większości gier przygodowych, zbieranie i używanie przedmiotów czy rozmowy, ale logiczne szarady i łamigłówki. Choć produkcja Detalionu nie trafiła do USA, odniosła względny sukces międzynarodowy, a autorzy rozpoczęli prace nad grą Schizm...

REFLUX (METROPOLIS, 1998)

Futurystyczna strategia czasu rzeczywistego, pozbawiona jednak charakterystycznego w tym gatunku mechanizmu wydobycia surowców. Przed każdym starciem gracz otrzymywał określone środki, za które produkował, konstruowane przez siebie z gotowych komponentów, roboty. Skala starć była tu więc niewielka, ale misje okazywały się intelektualnie wymagające, a zwycięzcę czekał jeszcze pojedynek z cywilizacją Obcych. Warto zwrócić uwagę także na w pełni trójwymiarową, więc nieodstającą od ówczesnych standardów, oprawę graficzną. Zachód poznał produkcję Metropolis pod nazwą Robo Rumble.

TARGET (DELYRIC GAMES, 1998)

Pierwszoosobowa strzelanka, osadzona w ponurych, ale dobrze znanych graczom realiach zorganizowanej przestępczości lat 90. Gra pozwalała wcielić się w najemnika (trzy postaci o różnych współczynnikach do wyboru), wykonującego kolejne misje dla mafii, i oferowała duży arsenał broni (przy czym – jak w życiu, a nie w konkurencyjnych FPS-ach – bohater nie mógł dźwigać całej zbrojowni na sobie). Ważny był też wątek ekonomiczny, bo zarobione w ramach swojej działalności pieniądze najemnik inwestował w lepsze wyposażenie osobiste. Z kolei niezsieciowanych graczy na pewno ucieszył tryb multiplayer na podzielonym ekranie. Autorzy mieli dobre pomysły, lecz zawiodło spóźnione o kilka lat wykonanie gry – Target technicznie był na poziomie Dooma, może Duke'a Nukema 3D, podczas gdy w tym samym czasie gracze zachwycali się już tytułami takimi jak Half-Life czy Unreal...

EXTERMINACJA (TECHLAND, 1999)

Kolejny polski RTS, imponujący jednak skalą konfliktu, który toczył się tutaj na wielu planetach. Przy czym trud głównodowodzącego gracza nie ograniczał się do starć zbrojnych. Podbite tereny trzeba było kolonizować i eksploatować, a także dbać o transport surowców pomiędzy ciałami niebieskimi, zaś – zdawałoby się: już pokonany – wróg mógł podjąć próbę kontrataku. A jeśli komuś nie wystarczała wojna w skali makro, mógł jeszcze wziąć udział w starciach taktycznych wewnątrz budynków. Doświadczenie, które tą ambitną produkcją zdobył Techland, miało już wkrótce przynieść jeszcze bardziej dorodne owoce...

GORKY 17 (METROPOLIS, 1999)

Taktyczna gra turowa z elementami przygodówki i RPG oraz mroczną fabułą, w której grupka żołnierzy NATO eksplorowała opuszczoną sowiecką bazę wojskową pod Lubinem... Co – gdy gracz napotykał mieszkańców tego miejsca – stawało się dość makabrycznym przeżyciem. Zwłaszcza że Gorky 17 nie wybaczało błędów. Kogo jednak nie złamał poziom trudności, ten dostawał soczystą historię pełną grozy i niepewności. Niestety jednorazową, cała bowiem opowieść była absolutnie liniowa. Na Zachód gra trafiła pod nazwą Odium, później zaś doczekała prequela i sequela z odmienną jednak, bo skradankową, mechaniką.

MORTYR 2093–1944 (MIRAGE, 1999)

Strzelanka FPP z fantastyczną fabułą, w której znalazło się miejsce m.in. na nazistów wygrywających II wojnę światową, wehikuł czasu oraz potężny artefakt zagrażający Ziemi. Mechanika rozgrywki była jednak dość tradycyjna, czerpiąc garściami z klasyków takich jak Wolfenstein 3D i Doom. Gracze dostawali więc dostęp do arsenału broni oraz kolejnych labiryntów korytarzy, gdzie trafiali na wciąż silniejszych przeciwników. Odświeżającą innowacją okazała się natomiast podróż do przyszłości, gdzie zarówno oręż, jak i wrogowie całkowicie się zmieniali. Pojawił się też, choć mniej rozbudowany niż u konkurencji, tryb multiplayer. Mimo że pod względem wykonania Mortyr nie dorównywał produkcjom spod znaku Quake'a i Unreala, zyskał sympatię graczy i przerodził się w serię.

Gorky 17

Mortyr

REZERWOWE PSY (NEKROSOFT, 1999)

Taktyczna gra turowa o grupie najemników wykonującej kolejne misje, najczęściej oparte na fizycznej eliminacji celu lub likwidacji wskazanych obiektów. Rozgrywka – dość standardowa jak w tym gatunku (patrz: Jagged Alliance czy Wages of War) – bazowała na wyborze zespołu i jego ekwipunku, a także naprzemiennym wykonywaniu kolejnych akcji na polu bitwy (z uwzględnieniem dostępnych punktów ruchu). Rozgłos, jaki zdobyły Rezerwowe psy, nie był jednak związany z mechaniką zabawy, lecz z otoczką – wszechobecnymi wulgaryzmami, kpinami z polityków i mediów (dostało się m.in. Radiu Maryja), parodiowaniem dzieł popkultury i dowcipem, często bardzo niskich lotów. Powszechna była także tematyka seksualna, pokazywana dość dosadnie i wpleciona w rozgrywkę (w ten sposób najemnicy regenerowali siły). To właśnie o tych dekoracjach, nie o rozgrywce, dyskutowali krytycy i gracze, co marketingowo można uznać za sukces, ale w twórcach musiał pozostawić uczucie niedosytu...

Nie jest to oczywiście zestawienie kompletne, a każdy ówczesny gracz mógłby dodać do niego swoje typy. Miłośnicy przygodówek – Jacka Orlando, Sołtysa, Sfinksa, Skauta Kwatermastera, Świrusa oraz Wacków: Kosmiczną rozgrywkę. Fani strategii czasu rzeczywistego – Earth 2140. Sympatycy FPS-ów – Pył, a wyścigów – Excessive Speed. Entuzjaści strzelanek – Katharsis, zaś zwolennicy historycznych wykopalisk – Solidarność. Wszystkie te tytuły demonstrują brak kompleksów, ambicję i wszechstronność polskich twórców, co na początku XXI w. zaowocowało tytułami takimi jak Kangurek Kao, Another War, Crime Cities, Painkiller, Call of Juarez czy wreszcie Wiedźmin... Ale to już oczywiście opowieść na inną okazję. **Bartłomiej Kluska**

Zwiedzamy (na zdjęciach)

Muzeum Komputerów Osobistych

Rozmawiamy z Krzysztofem Krysiakiem, założycielem i właścicielem Muzeum Komputerów Osobistych, którego eksponaty możemy podziwiać na stronie muzeumpc.pl/eksponaty lub przy okazji wydarzeń i festiwali (w Łodzi i całej Polsce), gdzie swoje PC rozstawia Krzysztof.

Bartek Dramczyk: Czy we współczesnych pecetach zostało coś z ich przodków?
Krzysztof Krysiak: Tak, została koncepcja. Rodzaj składowych i ich liczba pozostała praktycznie niezmieniona – płyta, procesor, karta graficzna, pamięć RAM, pamięć dyskowa, obudowa i zasilacz. W sumie tyle. Producenci utracili wizję rozwoju tej platformy i klienci czują się jak nabywcy iPhone'ów – drobne poprawki co generację, kosmetyka. Żadnych rewolucji. Pomniejszanie elementów, energooszczędność, przyspieszanie. Nuda :D

Większość z nas, jeśli miała kontakt z klasycznym PC, to były to raczej klony IBM PC/XT/AT. Czy oryginalne maszyny coś od nich odróżniało?
Po pierwsze – zawsze support i gwarancja, bezsprzecznie. Poza tym producent takiego komputera mógł zainwestować duże kwoty w design, ergonomię i dostosowanie produktu do własnej wizji. I tu z czasem pojawił się problem, gdyż elementy takiego komputera przestały być uniwersalne (w pierwotnych konstrukcjach większość była uniwersalna, a ich jakość bardzo wysoka). Większość elementów była zintegrowana na płycie głównej, jedynie z możliwością dołączenia kart rozszerzeń i zmiany procesora. Nie było możliwości zmiany płyty głównej, zasilacza czy wykorzystania obudowy do innego projektu. Jest to zarazem ciekawe pod kątem wyjątkowości takich maszyn, co czyni je jedynymi w swoim rodzaju, a jednocześnie zaprzecza idei uniwersalności platformy PC. „Klony" zwane potocznie składakami były jak puzzle. Obudowy różniły się frontami, a wewnątrz można było zamontować wszystkie standardowe podzespoły dowolnego producenta, głównie tajwańskiego. Wielu narzekało na złą jakość takich klonów, ale wszystkie komputery producentów prócz IBM były klonami i taki Compaq mógł być nie mniej awaryjny od sprzętu złożonego samemu czy przez sklep. Czas pokazał, że tajwańskie składaki znacznie lepiej zniosły upływ lat i ich awaryjność często jest mniejsza od ich firmowych braci, a dostępność części zamiennych jest o wiele większa.

IBM wprowadzając na rynek swoje domowe maszyny, miał ciekawą konkurencję – amerykański rynek był niemal całkowi-

cie zdominowany przez... Commodore'a, Apple'a i TRS- a. Czyli na początku lat 80. IBM PC konkurował z ośmiobitowcami, a początki chyba nie były łatwe?

Początki IBM PC rzeczywiście nie były łatwe, zwłaszcza biorąc pod uwagę dominację konkurencji na początku lat 80. Rynek komputerów osobistych w tamtym czasie był zdominowany przez ośmiobitowe maszyny takich firm jak Commodore, Apple i Radio Shack (TRS-80), które zdobyły znaczącą popularność dzięki przystępnym cenom, prostocie obsługi oraz szerokiemu ekosystemowi oprogramowania i akcesoriów.

Ale spójrzmy na to z innej strony. Klienci szukali sprzętu, który pomógłby im w pracy. Rynek biznesowy w tamtym czasie potrzebował maszyn do zadań takich jak arkusze kalkulacyjne, edytory tekstu czy zarządzanie bazami danych. Komputery PC w połączeniu z MS-DOS i oprogramowaniem takim jak Lotus 1-2-3 zaspokajały te potrzeby.

Cena i klient docelowy pozwoliły konkurować z Apple'em, a możliwości sprzętu (16-bit), jak i oprogramowania oraz otwarta architektura (coś jak dzisiejsze open source) pozwoliły na pokonanie innych producentów.

Skąd pomysł na założenie muzeum, czy to opowieść o rozrastającej się kolekcji komputerów, która po prostu przestała mieścić się w domu?

Nie. To opowieść o historii rodem z GOG-a. O możliwości wracania do starych gier z młodości na lepszych komputerach, niż było w przeszłości stać rodziny. Dziś nie trzeba kupować starych komputerów, aby móc zagrać w stare gry. Celem było odkładanie po kolei każdej wycofanej z użycia platformy PC do późniejszego użytku. Gdy uzbierało się kilkadziesiąt komputerów i zaczęły powstawać muzea komputerowe, wpadłem na pomysł podzielenia się zbiorami z innymi osobami. Zwłaszcza że nie mam czasu korzystać z uzbieranych komputerów :D. Udostępniania sprzętu nauczyły mnie wszędobylskie salony gier z lat 90. Na naszym osiedlu były: wóz z automatami, gralnia na pierwszym PlayStation, kolejny lokal z Segami Saturn, wreszcie kawiarenka internetowa z wszelakimi strzelankami, gdzie uczyłem się techniki tworzenia stron internetowych i administrowałem komputerami. Przyszło mi nawet ratować biznes po pierwszej inwazji wirusa Sasser na Windows XP, który restartował co chwilę komputery. Jeden z sąsiadów miał oryginalnego Pegasusa, drugi z dumą chwalił nowy komputer taty z Voodoo na pokładzie i nowiutkim Tomb Raiderem. Działo się! Zbieranie zaczęło się, gdy odnalazłem u taty w pracy swojego pierwszego peceta marki Everest (jest ze mną do dziś jako jeden z eksponatów). Potem koledzy w liceum płacili mi starym sprzętem za naprawy ich komputerów, a na studiach łowiłem okazje w okolicznej złomnicy. Z początku komputery spokojnie mieściły się w piwnicy bloku, bo było ich kilka. Następnie zostały przeprowadzone na łódzki Motodrom. Tam przez cztery lata budowałem zestawy z posiadanych części, aby przygotować je na pierwszą wystawę w 2017 r. Jako że w swoim życiu organizowałem wiele różnych imprez (wcześniej głównie motoryzacyjnych i muzycznych), bardzo spodobało mi się szerokie zainteresowanie i postanowiłem stworzyć muzeum. Dostępność części była wtedy spora, ceny półdarmo. Korzystałem z chwili.

NIE CHCEMY BYĆ TYPOWYM MUZEUM ZE STARYMI KLAMOTAMI I KAPCIAMI NA WEJŚCIU

Muzeum Komputerów Osobistych zaczynało kilka lat temu od skromnej przestrzeni 25 metrów kwadratowych. Ile eksponatów udało się wtedy zaprezentować? Jak wielka jest przestrzeń ekspozycyjna dziś?

Na pierwszych wystawach pokazywaliśmy 30 komputerów. Ten skład utrzymuje się w większości do dziś na naszej stronie internetowej muzeumpc.pl. Przyszedł COVID-19 i na dwa lata trzeba było się zamknąć. Po wyprowadzce z Motodromu sprzęt spędził w nieogrzewanym garażu następne dwa lata. Ale to już przeszłość.

Mamy cudownych obserwatorów, którzy nawet w chwilach przerw w wystawach wspierali nas i żywili nadzieję, że zaprezentujemy przekazane przez nich sprzęty szerszej publiczności. Dzięki takim osobom nasza baza sprzętu i wszystkiego, co z nim związane stale się powiększa. Oczywiście magazyn nie jest z gumy i staramy się optymalizować zasoby, czynić je coraz lepszymi, sprawnymi technicznie i ciekawymi dla odwiedzających.

Tak oto dziś sprzęt zajmuje 15 metrów kwadratowych po sufit w kartonach i na regałach... Przyjęliśmy strategię mobilności ekspozycji. Organizujemy małe wystawy czasowe w różnych miejscach. W tym roku dzięki pomocy życzliwych nam osób udało się zrobić trzy wystawy włącznie z Nocą Muzeów

oraz Międzynarodowym Festiwalem Gier i Komiksu. Wróciliśmy!

W ostatnich dwóch latach przebudowałem większość komputerów na ładniejsze, świeższe i mocniejsze zestawy. Linia została zoptymalizowana, przez co kolekcja jest bardziej zwarta i ciekawsza w odbiorze. Samo gęste. Excel podpowiada mi, że mamy około 100 różnych kompletnych zestawów komputerowych, z czego około 80–90 zgodnych z platformą PC. Znajdziecie u nas sprzęt praktycznie wszystkich czołowych producentów. Wszystko zajęłoby minimum 150 do 250 metrów kwadratowych. Najlepiej opowiedzieć historię w całości, tylko wtedy ma ona sens.

Obecnie przygotowujemy się do rozmów z różnymi samorządami w celu użyczenia lokalu na niekomercyjne cele kulturalne.

WŚRÓD KONSOL POSIADAMY PEGASUSY MT777DX, IQ502, GLK-2002, SEGĘ MEGA DRIVE, PLAYSTATION («SZARAK»), PLAYSTATION 2 FAT SILVER I SLIM

Jakie najbardziej oryginalne/wyjątkowe maszyny trafiły do kolekcji?

Najciekawszymi maszynami, które można u nas spotkać, są śliczny IBM PC XT 5160 z oryginalnym monitorem, pierwszy seryjnie produkowany laptop, laptop bliźniaczy do wykorzystywanego na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, HTPC, którym Steve Ballmer, eksprezes Microsoftu, wymachiwał przed kamerą w wywiadach o mobilności sprzętu. Nie chcąc być typowym muzeum ze starymi klamotami i kapciami na wejściu, inwestujemy w interaktywność i zachowanie współczesnego sprzętu, który stanie się bezużyteczny szybciej niż komputery z dalszej przeszłości.

Najbardziej pomysłowe wykorzystanie komputerów obserwujemy w latach 2005–2008, kiedy producenci prześcigali się w tworzeniu multimedialnych komputerów salonowych. Wyszło z tego wiele ciekawych konstrukcji. Komputery te wyglądają jak wieże, magnetowidy lub są kieszonkowe, dotykowe. Dla nas wyjątkowy sprzęt to ten mało popularny (u nas, w Polsce), często biznesowy i mobilny. HP IQ770, Fujitsu Siemens Scaleo E, HTC Shift x9500, trzy serie wyjątkowych tabletów Microsoft Surface, telefony z Windowsami. Historia dotyku i mobilnej rozrywki, które dziś zdominowały świat oraz najmłodszych. Największe wrażenie na gościach robią najstarsze pecety producentów IBM, Commodore, Toshiba, Tulip, NTT i innych. Wywołują duże zdziwienie u gości, ale mało kto potrafi je obsłużyć i czerpać radość z ich ascetyczności :D.

Skąd muzeum pozyskuje maszyny na ekspozycję?

W największym zakresie od wspomnianych osób wspierających. Rekordziści potrafili przekazywać nawet po kilkadziesiąt komputerów, z których części dało się ulepszyć większość eksponatów i pozyskać części serwisowe. Wiele eksponatów pobocznych i dodatków samodzielnie za pomocą serwisów internetowych, polując na urządzenia nawet wiele lat, aby bez sensu nie trwonić ciężko zarobionych środków.

Bywa, że ktoś dzwoni i proponuje sprzedaż bardzo ciekawego komputera za symboliczne kilka drobnych złotych. Często jest tak, że pozyskany od darczyńcy eksponat wpada nam w oko i dokupujemy do niego całą resztę osprzętu, aby uzupełnić i rozbudować dany zestaw. Uczynić go użytecznym i ciekawym dla użytkownika.

Czy dużo czasu trzeba poświęcić na naprawy i konserwację sprzętu?

Na pielęgnację, utrzymanie i naprawy poświęcam każdą złotówkę i każdą wolną minutę. Podczas dołączenia komputera do listy eksponatów przeprowadzam bieżące naprawy i uzupełnienia. Jeżeli eksponaty są u nas dłuższy czas, są sprawdzane na wyrywki i albo naprawiane doraźnie, albo szykowane do naprawy generalnej, gdzie podzespoły podlegają wymianie na wyrost, aby uniknąć przyszłych awarii. Nie da się oczywiście wszystkiego przewidzieć ani wszystkiego naprawić, dlatego trzeba mieć albo zapas części, albo szczególne komputery zdublowane.

Czy komputery PC można uznać za ładne, czy ich obudowy i osprzęt są po prostu wyprodukowane pod kątem użyteczności i nie mają nic wspólnego z ładnym wzornictwem? Wszak niezbyt pieszczotliwie pecety niegdyś nazywano „blaszakami" albo „grzybami"? Jakie maszyny wyróżniają się wzornictwem przemysłowym?

Jako zawzięty pececiarz nigdy nie słyszałem określenia „grzyb" :D. Pecet jak pecet. Kanciasty klocek, każdy taki sam. Tak było kiedyś, gdy w modzie był „Tajwan". Były to standardy przemysłowe i wszyscy się tego trzymali. Największym bajerem były obudowy z dymioną szybą na froncie i schowanymi za nią ledowymi wyświetlaczami.

Przez lata najciekawiej prezentowały się konstrukcje wychodzące od IBM-a, czyli pierwsze pecety: 5150/5160, 5170, od Apple'a wszystko spod ręki Steve'a Jobsa. Niemcy z Vobisa zatrudnili Luigiego Colaniego do projektowania futurystycznych obudów komputerów klasy 486. Microsoft ma w swoim portfolio sprzęt elegancki i wyjątkowy pod względem funkcjonalności. Od akcesoriów komputerowych po komputery i elektronikę użytkową. Z całej grupy najbardziej zaszalał Hewlett–Packard, tworząc w latach 2007–2008 wspomnianego TouchSmart IQ 770, laptopy DV oraz ogromnego Dragona HDX 9000. Z czasem serią Envy sklonowali wygląd MacBooka! Bardzo ciekawie prezentują się wynalazki Toshiby. Mimo że dość konserwatywne, to z bardzo odważnymi akcentami funkcjonalnymi czy kolorystycznymi. Jedna z obudów naszych komputerów od Mediona/Microstara ma naklejkę „Good Design Award". Wychodzi na to, że ogólnie nie jest źle :)

Komputer osobisty to nieco szersze pojęcie od klonów IBM PC. Nawet C64 ma na swojej obudowie napis „Personal Computer". Czy w zbiorach oraz ekspozycji muzealnej można zobaczyć także inne, niekompatybilne z PC maszyny?

Komputer osobisty to praktycznie każdy komputer (mieszczący się w domu, dający się przenosić) z systemem operacyjnym, klawiaturą i możliwością tworzenia i uruchamiania na nim programów. Pecety to pewna epoka, nie ma tego na krajowych wystawach. A jeżeli jest, to tylko po to, by było. Często to kilkanaście biurowych tworów z korpo zaadaptowanych do gier albo przygotowanych w dziwnych konfiguracjach przez osoby, które tego nie czują i nie zwracają uwagi na ważne szczegóły. Nam się udało to wszystko zebrać w całość. Ale żeby nie było nudno, jak nie każdy lubił krupnik, tak nie każdy chciał lub mógł mieć peceta. Z różnych względów, przeważnie ekonomicznych, pozostawano przy starych konstrukcjach długie lata. Można więc spotkać u nas całą klasykę komputerów

osobistych (gdyż uwielbiamy łączyć tradycję polskich domów z nowoczesnością). Są komputery ośmiobitowe: Atari 65XE, trzy modele Commodore 64, ZX Spectrum, Timex, Amstrad CPC 464. Z 16-bitowych maszyn mamy Atari STF z ogromnym zewnętrznym dyskiem 20 MB, Amigę 600 z dyskiem talerzowym 250 MB oraz Amigę 500. Z nowszych konstrukcji Apple: G3, G4, z Intelami Core Duo. Do tego takie wynalazki jak kieszonkowy programator C++ marki Casio, nazwany również komputerem osobistym, radziecki klon marki Elektronika, kalkulatory i inne ciekawe gadżety związane z elektroniką i komputerami.

Poza komputerami posiadamy również w swoich zbiorach konsole, które święciły triumfy w polskich domach. Jak wiemy, granie na kanapie przed telewizorem w arcadowe gry jest często dużo bardziej odprężające niż garbienie się nad klawiaturą ;) Wśród konsol mamy Pegasusy MT777DX, IQ502, GLK-2002, Segi Master System i Mega Drive, PlayStation („szarak" PSX), PlayStation 2 FAT Silver i slim. Najnowszy jest Xbox 360 w pierwszej wersji bez HDMI.

Ile lat ma najstarszy PC w zbiorach muzeum, a ile najmłodszy eksponat muzealny?
Nasz najstarszy PC to IBM 5160 zaprezentowany 8 marca 1983 r. W tym roku skończy 42 lata. Według paragonu najstarszy jest 43-letni ZX Spectrum z 1982 r. Najnowsze są tablet Microsoft Surface 3 oraz odpowiednik Intel Compute Stick (komputer pendrive). Oba z 2015 r. W tym roku przed końcem wsparcia Windows 10 musimy zakupić komputer z 2018/2019 r.

Jaki model komputera lub laptop najbardziej chciałbyś pozyskać do Muzeum Komputerów Osobistych?
Takich marzeń przez lata było wiele. Na początku pierwszy IBM, potem 286/386 z Herculesami, potem jakiś tower. Z czasem dostałem iMaca G3 i pokochałem Maki. Zacząłem szukać różnic w podejściu do projektowania systemów operacyjnych. To zaprowadziło mnie w stronę Amigi, której Workbench jest bardzo podobny w działaniu do MacOS-a. Mój pierwszy komputer to Atari 65XE i po nim dla porównania cała seria 8-bit. Wszystko musiało mieć kontrę – dla porównania i wyciągnięcia wniosków. Teoretycznie (jak zawsze) uważam, że wszystko już mamy i więcej nie trzeba. Listę na naszej stronie poszukiwanego sprzętu można w sumie zamknąć. 90% z niej udało się pozyskać.

Głównym niezrealizowanym marzeniem jest komputer będący stolikiem kawowym – pierwszy Microsoft Surface Table, którego ceny na zagranicznych portalach to kilkanaście tysięcy złotych, z dedykowaną skrzynią do transportu lotniczego. Kosmos, ale i ikona kreatywności. Najodważniejszy prototyp peceta w historii, porównywalny z dziwacznymi prototypami samochodów znanych marek. W kręgu naszych zainteresowań jest jeszcze jeden ogromny kilkunastoletni laptop z chromowaną lustrzaną obudową. Cena to również kilka zer w dolarach. Na deser stacja dokująca do telefonu będąca laptopem oraz skromny zestaw 486 marki Gulipin.

Co najczęściej psuje się w 40-, 30-, 20- i 10-letnich pecetach?
Najszybciej uszkodzeniu ulegają elementy elektrolityczne – kondensatory i baterie lub części mechaniczne. W czterdziestolatkach psują się silniki i łożyska w dyskach MFM. Nie ma znanego mi zamiennika dla MFM, ale można kupić drogie współczesne karty z kontrolerami IDE/FDD na 8-bit.

W trzydziestolatkach plagą są zasilacze i wylane na płyty główne baterie zegarów. Kolejnym największym problemem są niedziałające stacje dyskietek – czy to z powodu napędów, czy też rozregulowanych głowic. Pojawiają się pierwsze monitory wymagające pełnego recapu, gdyż obraz zaczyna się destabilizować. Rozmagnesowują się również magnesy na kineskopach powodujące uciekanie rogów obrazu lub niespodziewaną zmianę kształtu wyświetlanego obrazu.

W dwudziestoletnich komputerach umierają na potęgę karty graficzne. W nowszych czekamy, co poleci i nie będzie się dało naprawić albo ze względu na zamkniętą konstrukcję, albo brak oznaczenia elementów wymagających wymiany. Zapomniałbym o monitorach LCD. Te z lat 1999–2000 działają bez problemu. W nowszych padają zasilacze i żółkną polaryzatory w matrycach.

Jakie były reakcje ludzi, głównie skupionych na komiksach, na wystawę Muzeum Komputerów Osobistych podczas MFKiG w 2024 r.?
Wystawiliśmy 12 komputerów z lat 80. Pięć sztuk 8- i 16-bitowców oraz resztę pecetów plus dwa laptopy. Żaden nie miał kolorowego wyświetlacza. Wszystko monochromatyczne – w zieleni, pomarańczy lub bieli. Goście robili wielkie oczy – co to za sprzęt! Widząc znajomy układ klawiatury i kształt sprzętu, ochoczo siadali do biurka, chcąc zagrać w jedną z uruchomionych gier. I tu pojawiły się problemy – brak myszki, gry nie obsługują WSAD-u, tylko jakieś dziwne klawisze, których normalny człowiek na co dzień nie używa :) Najczęściej używanym klawiszem był Esc i ucieczka. Dopiero po wyjaśnieniu zasad, klawiszologii i celu gry znajdowali się śmiałkowie młodsi i starsi. I tak utworzyła się mała liga bicia rekordów w Tetrisa z 1987 r., została rozegrana pełna runda szachowa oraz spodobał się Dig Dug. Najgorzej młodzi radzili sobie z joystickami, które chcieli wyrwać i połamać, mając przekonanie, że mocniejsze zgięcie zwiększy responsywność.

Zamysł organizatora był taki, aby pokazać to, co jest superrzadkie. Ale pojawiły się też głosy, że sprzęt był za stary i bardziej umęczył szare komórki, niż odprężył przy łatwej, niewymagającej rozgrywce. No cóż, takie były czasy, a jak wiemy, każdy czas ma swoje cechy charakterystyczne.

Czego mogę życzyć Tobie na najbliższe lata wystaw i opowieści o pecetach?
Taniego prądu, stałej ekspozycji, więcej dużych imprez, niepsujących się sprzętów i uśmiechniętych odwiedzających! I więcej takich przyjaznych redaktorów. Bardzo dziękujemy za pamięć i rozmowę. Do zobaczenia na wystawie!

Dziękuję za rozmowę i do zobaczenia w Łodzi (albo gdzieś w Polsce)!

HISTORIA POLSKIEJ PRASY KOMPUTEROWEJ O GRACH NA PC

W latach 80. XX w. nie istniała w Polsce prasa komputerowa, opisująca gry na PC. W kwestii komputeryzacji PRL był cofnięty w stosunku do Zachodu o lata. Królowały ośmio-, a w drugiej połowie dekady 16-bitowce (Amiga i Atari ST). Pecet (wtedy jeszcze nazywany „IBM-em") był drogi, ubogi w grafikę i muzykę, nadawał się tylko do pracy. Aż pojawiły się karty VGA i Sound Blaster. I wszystko się zmieniło.

Prasa o PC. Jakie PC?

W latach 80., u schyłku PRL-u w kioskach można było nabyć kilka pism komputerowych, w tym „Bajtka", „Komputer", „IKS", „Informik" i „Mikroklan". Amatorzy zabawy cenili dwa pierwsze, gdyż miały one stałe rubryki o grach, głównie na ośmiobitowce. Bajtkowa „Co jest grane", redagowana przez Marcina Przasnyskiego, zajmowała cztery strony i zawierała opisy, listę przebojów, kącik czytelników i ręcznie malowaną mapę. Komputerowe „Rozkosze łamania palców" oferowały za to opisy i POKE-i. Dział prowadził Grzegorz Czapkiewicz, a wśród małoletnich łamaczy kodu znaleźli się m.in. Adrian Chmielarz, Marcin M. Drews i Rafał Wiosna.

Oba pisma wydały numery specjalne o grach, które można nazwać pierwszymi magazynami o grach w Polsce. „Bajtek" opublikował „7 wspaniałych gier" i „9 gier" z mapami na ZX Spectrum, a „Komputer" – „44 gry na Atari", przygotowane przez Tomasza Mazura (późniejszego szefa Mirage Software) i Sergiusza Piotrowskiego. A co z grami na PC? „Bajtek" w połowie 1990 r. uruchomił „Klan IBM" i gry pecetowe zaczęły pojawiać się na łamach pisma. „Komputer" odkrył gry na PC rok wcześniej, ale stałą rubrykę tematyczną („Po pracy") uruchomił dopiero po reorganizacji i come backu w 1992 r. jako „PC World Komputer".

Początki prasy o grach

We wrześniu 1990 r. miała miejsce premiera „Top Secret" (wyd. Spółdzielnia Bajtek), pierwszego polskiego magazynu o grach komputerowych. Stworzył go zespół wywodzący się z „Bajtka", z Marcinem „Martinezem" Przasnyskim jako redaktorem naczelnym. Początkowo pisali głównie o grach na ośmiobitowce, Amigę i Atari ST, lecz teksty o tytułach na IBM PC nie były rzadkością. W pierwszym numerze opisali otrzymaną z zagranicy grę ekonomiczną Railroad Tycoon. To był wyjątek w tamtych czasach, bo większość tytułów, w zasadzie same piraty, pochodziła z giełdy lub zasobów własnych.

Równy rok po „Top Secret" w kioskach pojawiło się czasopismo „Computer Studio" (wyd. CGS). Specjalizowało się w instrukcjach, poradnikach i solucjach. Teksty były długie i szczegółowe, a rozwiązania niektórych tytułów zajmowały po kilka numerów. Autorzy bardzo szybko odpuścili sobie małe komputery, koncentrując się na maszynach 16-bitowych i PC. „Computer Studio" i jego tematyczne wydania specjalne zyskały dużą popularność.

Kolejne pisma pojawiały się jak grzyby po deszczu. W grudniu 1992 r. w bydgoskim „Amigowcu" pojawiła się ośmiostronicowa wrzutka zerowego numeru „Świata Gier Komputerowych" (wyd. Alfin). Oficjalny start periodyku, redagowanego przez Mirosława Domosuda, nastąpił miesiąc później. Mimo iż opisywano w nim gry na wszystkie platformy, przez jakiś czas czuć było w doborze tytułów amigowe korzenie. Magazyn zresztą od samego początku borykał się z trudnościami organizacyjnymi, a Domosuda bardzo szybko zastąpił Piotr „Naczelnik" Pieńkowski.

Tymczasem w „Top Secret" po wydaniu dziewięciu numerów doszło do rewolucji, w wyniku której redakcję opuścili Marcin Przasnyski i Waldemar „Pegaz Ass" Nowak. Rychło rozpoczęli pracę na własny rachunek i po roku, w kwietniu 1993 r. zobaczyliśmy jej efekt – magazyn „Secret Service". Miesięcznik wyróżniał się czerwona okładką i nowoczesnym jak na tamte czasy layoutem. Redakcja wspierała słabsze platformy, ale od pierwszego numeru było widać, że preferuje PC, opisując gry w wersjach na blaszaka lub wyłącznie mu dedykowane.

Druga połowa 1993 r. przyniosła premiery jeszcze dwóch ważnych periodyków o grach. We wrześniu wystartowały „Gry Komputerowe", drugi po „Computer Studio" magazyn gamingowy CGS-u. Jego redaktorem naczelnym został szef wydawnictwa Marek Suchocki, profilując pismo na serwowanie krótszych niż w „Computer Studio" treści: zapowiedzi, recenzji, publicystyki, tricków, listów itd. W grudniu natomiast zadebiutował „miesięcznik elektronicznych szulerów" – „Gambler" (wyd. Lupus). Również w tym przypadku redaktorem naczelnym został wydawca – Grzegorz Eider, w latach 80. redaktor „Komputera".

Mimo że w założeniach multiplatformowe, wszystkie wymienione wyżej pisma stawały się coraz bardziej pecetowe. Obumierały powoli rubryki poświęcone ośmio-, a następnie 16-bitowym sprzętom. Pecet stawał się coraz popularniejszy, wszedł także z biur pod strzechy użytkowników. W połowie lat 90. dominacja blaszaka była już bezapelacyjna, a jedyną konkurencją stały się konsole.

Druga (a może trzecia) liga

Oprócz popularnych tytułów o grach z solidnym zapleczem finansowym, dużym nakładem i mocnym składem na rynku pojawiały się też mniejsze wydawnictwa, uboższe i bardziej amatorskie. Wszystkie łączyło jedno – pokazały się i zabłysły, nie zdobyły popularności i zgasły.

Nieźle zapowiadającym się tytułem była „Magia Gier" (wyd. Prego). Wydana w 1994 r. w grubej lakierowanej okładce, full kolorze i na 156 stronach, wyglądała ekskluzywnie i bogato. Firma Prego – producent katalogów samochodowych, wspomagał się merytorycznie ludźmi z IPS Computer Group. Pismo było pierwszym magazynem o grach w całości poświęconym PC. W środku dominowały opisy, były felietony, tipsy, konkurs i... zapowiedź kolejnego numeru. Wszystko wyglądało obiecująco, ale skończyło się na jednym numerze.

W marcu 1996 r. zadebiutował „CD Magazyn" (wyd. PPHU Angel). Początki były skromne: przylepiona do tekturki płyta, całość w mikroskopijnym nakładzie 1000 egzemplarzy. Po roku dobito do 84 kolorowych stron i dwóch płyt z demami oraz shareware'em. Puszczano nawet oko do posiadaczy „Przyja-

ciółki", zamieszczając amigowe gierki, grafiki i dema scenowe. I może „CD Magazyn" zyskałby większą rozpoznawalność, gdyby nie upadł po 12 numerach. Dziś mało kto pamięta o innym tytule tego samego wydawcy – „Graj!". Jego historia jest o wiele krótsza i kończy się na trzech numerach.

Kolejną nieudaną próbą był magazyn „Gry" (wyd. E.Lech). Nieduży, 32-stronicowy zeszyt pojawił się na rynku w czerwcu 1996 r., w nakładzie 10 tys. egzemplarzy. Interesująca była lokalizacja redakcji – Czarna Białostocka. Niestety miał być miesięcznik, ale skończyło się na jednym numerze. Niewiele dłuższą karierę miał „Man!ak" (wyd. K2O), tworzony przez ekipę konsolowego magazynu „PSX Extreme". Zadebiutował we wrześniu 1999 r., po trzech numerach było już po wszystkim. Nie przyjęła się skądinąd ciekawa formuła publikowania wielu krótkich opisów i porównywania wersji na różne (także PC) platformy.

Bardzo ciekawym przypadkiem, ewoluującym z licealnego zina, był „magazyn fanuf gier komputerowych – PC Nonstop" (wyd. Trance Ent.). Kilkunastostronicowa broszurka, tworzona przez uczniów VIII LO w Poznaniu, rozprowadzona była za darmo w szkołach średnich w tym mieście. Po dwóch latach działalności przekształciła się z amatorskiego maga w coś znacznie bardziej profesjonalnego. Ostatnie numery były kolorowe, drukowane w drukarni, redakcja pozyskała reklamy i wtedy... zniknęli. Zdali matury?

CD na horyzoncie

W połowie lat 90. prasa komputerowa o grach zaczęła oferować czytelnikom cover dyski. Najpierw były to dyskietki, potem płyty kompaktowe. Początkowo sprzedawano je oddzielnie, dla chętnych albo jako bonus dla prenumeratorów. Wśród pism gamingowych prekursorem był „Secret Service", który już w grudniu 1994 r. wraz z numerem 19 wysyłał prenumeratorom dyskietkę z demem Midnight Puzzle na PC. Pozostałym magazynom szło słabo i nie traktowały coverów z należytą powagą, aż do kwietnia 1996 r., kiedy na rynku pojawił się „CD-Action".

Pomysłodawcą i pierwszym redaktorem naczelnym „CD-Action" był Jerzy Kucharz, współwłaściciel wrocławskiego Silver Shark (wydawcy „PC Shareware"). Magazyn, poświęcony wyłącznie PC, szybko zyskał popularność i stał się pierwszym wysokonakładowym periodykiem, w którym integralną częścią był cover CD. Na płycie można było znaleźć dema najnowszych gier i wszystko, co z nimi związane: trailery, filmiki, cheaty, patche itp. Uzupełnieniem były shareware'owe programy użytkowe, narzędziowe, sterowniki, a także kąciki graczy i publicystyka.

Premiera „CD-Action" zbiegła się z upadkiem dwóch zasłużonych prekursorów prasy o grach: „Top Secret" i „Computer Studio". Pierwszy został zamknięty (razem z „Bajtkiem") w wyniku kłopotów finansowych wydawcy, drugi stał się ofiarą zmiany koncepcji wydawniczej CGS-u (pismo podzielono na odłamy pecetowy i amigowy – pierwszy szybko obumarł, drugi utrzymał się do 2001 r.). Nastąpiła swoista zmiana warty, a pismo z dyskobolem jako nowy gwiazdor w branży pokazało kierunek, w którym powinni iść wszyscy.

Na nowy trend konkurencja zareagowała szybko, ale „po łebkach". Lider rynku, czyli „Secret Service", wprowadził od czerwca 1996 r. kompakty, lecz sprzedawane oddzielnie i tylko w wybranych sklepach. Po półtora roku zrezygnował. Kompakty, już na okładce, przywrócił dopiero w 2001 r.

Podobną drogą poszedł „Świat Gier Komputerowych". Od września 1996 r. zaoferował czytelnikom płytę CD z demami i shareware'em, także sprzedawaną osobno. Po kilku miesiącach zawiesił sprzedaż kompaktów. Dopiero po zmianie wydawcy, w lutym 1999 r. przywrócił – już na okładkę – covery, a pismo zaczęło być sprzedawane w wersjach z płytą lub bez niej.

Wiosną 1995 r. z „Top Secretu" przeszedł do „Gamblera" Aleksy „Alex" Uchański. Rychło awansował na zastępcę rednacza, a jednym z jego priorytetów było przygotowanie krążka CD. Upłynął jednak dobry rok, nim pierwszy cover trafił na okładkę pisma (w numerze 9/96). Od marca 1997 r. wprowadzono kompakt na stałe, a pismo zaczęło sprzedawać się w dwóch wersjach. Alex natomiast... awansował na naczelnego.

Od połowy 1996 r. w „Grach Komputerowych" zachodziły duże zmiany: powiększono do 68 liczbę stron, poprawiono szatę graficzną, dodano nowe rubryki („Gry konsolowe", „Gry sieciowe", „Pytania i odpowiedzi") i zwiększono liczbę opisów. Magazyn przestał wyglądać jak ubogi krewny najlepszych. W grudniu 1996 r. po raz pierwszy dodano cover CD z demami, a regularną sprzedaż wersji z płytą i bez rozpoczęto od nr 4/1997.

Nowi wchodzą do gry

Druga połowa lat 90. to, oprócz „CD-Action", kilka kolejnych premier prasowych. W czerwcu 1996 r. na rynku pojawił się „PC Gamer Po Polsku" (wyd. CGS), licencjonowana edycja słynnego brytyjskiego miesięcznika. Pierwsze numery nie dorównywały bogactwem i objętością oryginałowi, a i cedek nie był nadzwyczajny. Pismo od początku sprzedawane było w wersjach

z coverem lub bez. Jeśli ktoś kupił edycję bez CD, mógł sobie domówić go pocztą.

Magazyn „Reset" (wyd. ZPR) był kolejnym tytułem przeznaczonym dla pecetowych graczy. Ukazał się w maju 1997 r., a tworzyła go ekipa desantowa z „Secret Service" pod dowództwem Jacka „Usera Jamy" Marczewskiego i Piotra „Micza" Mańkowskiego. Pismo miało swój klimat, budowany przez okołogrową publicystykę (rubryka „Odloty"). Reset już od drugiego numeru oferował krążek CD, jednak dokupowany osobno. Dopiero w listopadzie 1998 r. wrzucono kompakt na okładkę i rozpoczęto sprzedaż magazynu w dwóch wersjach.

Rok 1998 przyniósł trzy premiery. Latem w kioskach pojawił się „IO" czyli „Input/Output" (wyd. I.O.), periodyk sprzedawany wyłącznie z coverem CD. Pismo nie miało znanych autorów, poza redaktorem prowadzącym Krzysztofem „Kokoszem" Marcinkiewiczem, który tworzył większość contentu. W listopadzie 1998 r. debiutował „PC Games CD" (wyd. JMG), sprzedawany z płytą – gruby, profesjonalnie wyglądający, wydawany na dobrym papierze. Wydawany był na licencji niemieckiego magazynu „PC Games". Zapowiadał się świetnie, a w redakcji znaleźli się m.in. Piotr Młyński, Aleksandra „Krupik" Cwalina, Paweł „Pejotl" Jankowski, Dariusz „Berger" Góralski i Piotr „Gawron" Gawrysiak.

Wszyscy ówcześni gracze rynkowi równali do „CD-Action", który nie zasypiał gruszek w popiele. Trzecią (a właściwie pierwszą) premierą 1998 r. był „Action Plus" (wyd. Silver Shark) – satelita zawierający solucje, poradniki, kody i tipsy do gier recenzowanych w „ekszynie". Siermiężna grafika i bloki tekstu były znakami rozpoznawczymi pisma przez trzy lata, zanim znalazło inny pomysł na siebie.

Wojna na pełne wersje

Piotr Pieńkowski powiedział kiedyś, że pojawienie się „CD-Action" zmieniło rynek, a w „Świecie Gier Komputerowych" zaczęto poważnie traktować deadline'y. Wprowadzenie cover dysków z demami gier to był początek, „ekszyn" się nie zatrzymywał. Po kilku miesiącach, w grudniu 1996 r. wyprowadził kolejny cios – na płycie pojawiła się pełna wersja gry Prawo krwi. W kolejnych miesiącach wrzucał co jakiś czas na płytę pełniaki, nie jakieś superhity, lecz dobre, acz wiekowe tytuły (Dawn Patrol, Betrayal at Krondor, Pacific Islands). Niby starocie, ale magia „pełnej wersji" działała.

Pismo zyskiwało na popularności i rozwijało się. Nakład, wynoszący w chwili premiery 12,5 tys. egzemplarzy, po roku dobił do 70 tys. i wciąż szedł w górę! A Silver Shark kontynuował swoją cedekową strategię. W połowie 1998 r. zwiększył liczbę kompaktów do dwóch i zapoczątkował „Kolekcję CDA". Odtąd jeden

CD zawierał całopłytową pełną wersję gry, która po wsadzeniu do plastikowego pudełka i dołączeniu wyciętych z pisma okładek i instrukcji wyglądała jak kupiona w sklepie. To przyciągało. A gry? Bardzo porządne tytuły, dla których warto było wydać miesięcznie 15 zł, np. Dark Colony, Earth 2140, Stonekeep, Fallout czy Spec Ops: Rangers Assault.

Konkurencja, mająca problemy z dołączaniem coverów, nie mówiąc już o pełnych wersjach, została daleko w tyle. „Secret Service" nie zamierzał się ścigać. Po wrzuceniu paru staroci (Tajemnica Statuetki, Wizardry 7, Red Baron) wkrótce zrezygnował z płyt. W międzyczasie borykał się z odejściami redaktorów do „Resetu", sprawą o tytuł w sądzie, zmianą nazwy pisma. Pierwszą i ostatnią zarazem porządną pełną wersję (Heroes of Might and Magic II) zamieścił... na początku 2001 r.

„Gambler" wystartował z pełniakami w czerwcu 1998 r. (Battlecruiser 3000 AD). Miesiąc później pożegnał konsole i zmienił profil na czysto pecetowy. W kolejnych numerach próbował zabawić graczy tym, co mógł zaoferować (7 dni i 7 nocy, Transarctica, A.D. 2044 itp.). Rok później stać go było na odrobinę mocniejsze tytuły, jak iM1A2 Abrams, Harpoon Classic '97 czy Time Warriors, jednak upadł z końcem 1999 r.

„Świat Gier Komputerowych" uaktywnił się po zmianie wydawcy na Egmont. Jesienią 1999 r. zrobił wejście smoka grami Panzer General i Allied General, po czym... zamilkł na rok. Powrócił w październiku 2000 r. promocyjną wersją Homeworld: Raider Retreat i odtąd regularnie zamieszczał solidne tytuły.

W „Resecie", podobnie jak w „Secret Service", czekano z pełnymi wersjami do 2001 r. Wiosną pismo dostało zielone światło od wydawcy i na płytkach pojawiły się m.in. SWAT 2, Wild Metal Country i Cyberstorm 2. Inną drogą poszedł „IO". Pod koniec 1998 r. zaczął zamieszczać tytuły pokroju Mr Tomato, Noc czy Autka. Mając jednak świadomość, że takie „hity" nie przyciągną czytelników, po roku zmienił strategię i poszedł „w ilość". Odtąd na okładce magazynu zamiast nazw gier pojawiły się nagłówki „4 pełne wersje", „6 pełnych wersji", a nawet „12 pełnych wersji". Kto by nie chciał kupić 12 pełnych wersji?

W „PC Games CD" stawiano na jakość, ekskluzywność, niezły cedek z demami. To nie wystarczyło. W połowie 1999 r. magazyn się zreorganizował, rozrósł (Krupik m.in. została zastępczynią rednacza) i wcielił w życie nowe pomysły. Na to wszystko przyjechał pan z JMG i... pismo zamknął. Za słaba sprzedaż. Podobny los spotkał „PC Gamera Po Polsku", który mimo iż zamieszczał ekskluzywne materiały z brytyjskiej edycji, w kwestii cover dysków cały czas stawiał na dema. W związku z tym

sprzedawał się słabo i w maju 1999 r. został wchłonięty przez „Gry Komputerowe".

Milenijne zmiany

W ciągu zaledwie trzech lat oprócz wspomnianych już „Top Secreta", „PC Games CD", „Gamblera" i „PC Gamera Po Polsku" w 2001 r. zakończyły żywot również „Reset", „IO" i „Secret Service". Stara formuła się wyczerpała, a sam sentyment nie wystarczał. Latem 2001 r. podjęto decyzję o usamodzielnieniu „Action Plus". Stał się niezależnym pismem z coverem CD i przyzwoitymi „pełniakami". Przetrwał jeszcze dwa lata.

Wydawałoby się, że z dużym wydawcą (Egmont) „Świat Gier Komputerowych" nie musi się martwić o swój byt. W lutym 2003 r. świętowano 10-lecie pisma. Dwa miesiące później nastąpiło tąpnięcie i magazyn ukazał się w odchudzonej formie, narzuconym przez wydawcę layoucie i bez płyt. Latem pojawił się ostatni numer i interes zamknięto. Naczelnik reaktywował pismo za własne środki pod nazwą „Nowy Świat Gier Komputerowych". Na początku 2004 r., po wydaniu dwóch numerów i przegranym procesie z Egmontem, ostatecznie odpuścił.

Tymczasem „CD-Action" rósł w siłę. Jego wydawcą zostało brytyjskie Future Publishing, a na początku 2002 r. przejął go niemiecki Bauer. Dobił do niemal 200 stron, by za chwilę obciąć o jedną czwartą objętość, dołożyć kompaktów i dorzucić drugą całopłytową pełną wersję. Nakład sięgnął 200 tys. egzemplarzy.

Po pogromie starych tytułów niedługo trzeba było czekać, by na horyzoncie pojawiły się nowe. Nie było miejsca na przypadek, odrobinę szaleństwa czy amatorszczyznę. Wielkie korporacje zaatakowały portfele graczy.

U schyłku 1999 r. w kioskach pojawił się pierwszy numer „Clicka!" (wyd. Bauer). Z Aleksandrą Cwaliną u sterów, multiplatformowe (z naciskiem na PC), pismo sprzedawane było bez płyt i wyróżniało się miękką okładką, barwną, krzykliwą kolorystyką i wielkimi zdjęciami. Wewnątrz było mnóstwo informacji ze świata gier, testy, plakaty, listy przebojów, porady sprzętowe, historia komputeryzacji, humor, krzyżówka itd. Totalny miszmasz podany w atrakcyjnej formie i wydawany co dwa tygodnie! Pomysł chwycił i po każdy numer „Clicka!" sięgało ponad 80 tys. chętnych.

Po wydaniu „Clicka!" i przejęciu „CD-Action" kolejnym gamingowym pomysłem Bauera był magazyn „Virus_". Pierwszy numer ukazał się w sierpniu 2003 r. To miał być ultraluzacki tytuł, wydany w miękkiej okładce i na słabym papierze. Służył jako nośnik newsów ze świata gier i dostarczyciel rozrywki w trakcie podróży. Przez chwilę był nawet dwutygodnikiem! Niestety, magazyn zaczął zaliczać obsuwy i ostatecznie w 2005 r. padł.

W pierwszym półroczu 2000 r. atak na rynek przypuścił drugi duży niemiecki wydawca prasy: Axel Springer. Pierwszym jego gamingowym tytułem był „Komputer Świat GRY". Stricte pecetowy, wzorowany na niemieckim „Computer Bild Spiele", redagowany był przez zespół dowodzony przez Martineza i Alexa. Cechą charakterystyczną magazynu były szczegółowe testy gier, z ocenami składającymi się z dziesiątek not cząstkowych, poradniki (obrazki z ramkami, strzałkami i odnośnikami, świetne dla początkujących) i cover CD z pełną wersją gry. Nie były to światowe hity, za to zawsze w języku polskim, często tłumaczone na potrzeby pisma. Zyskał ogromną popularność, na poziomie 95 tys. czytelników miesięcznie!

Drugim wydawnictwem Axla był multiplatformowy „Play", wzorowany na hiszpańskim „Juegos & Cia" (w pierwszym numerze przez przypadek zamieszczono zdjęcie hiszpańskiej redakcji zamiast polskiej). Redagowany przez ekipę Martineza, pomysłem i szatą graficzną przypominał „Clicka!": też nie miał płyt, przyciągał kolorowym i krzykliwym layoutem, serwując mnóstwo ramek, plakaty i wielgachne grafiki kosztem tekstu. Spodobał się i w pierwszym roku sięgało po niego ponad 60 tys. czytelników miesięcznie.

Jesienią 2002 r. wskrzeszono markę „Top Secret". W sprzedaży pojawił się premierowy numer z nowym logiem i szatą graficzną, a także solidnym „pełniakiem" (Thief). Jeśli w składzie są byli „topsecretowcy", to czy coś może pójść nie tak? Może. Czasy i odbiorcy się zmienili, na nostalgię było za wcześnie, a pismo klimatem nie przypominało oryginału. Sprzedaż nie była zła, jednak dla dużego koncernu wydawniczego 40 tys. egzemplarzy miesięcznie to za mało. Po wydaniu czterech numerów magazyn zamknięto.

W czerwcu 2000 r. debiutowała „CyberMycha" (wyd. Egmont). Projekt Piotra Pieńkowskiego i Krzysztofa Wirszyłły ze „Świata Gier Komputerowych", na bazie niemieckiego „Cybermausa". Magazyn, redagowany przez Aleksandrę Szalbierz, opisywał gry i programy edukacyjne dla najmłodszych. Do każdego numeru dołączano płytę z pełną wersją, demami i ciekawymi programikami. Pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę i „CyberMycha" zadomowiła się na rynku na wiele lat.

„GameStar" koncernu IDG wystartował w kwietniu 2003 r. Redaktorem został Piotr „Delanov" Nowakowski, a jednym z dziennikarzy znany pisarz i historyk Jacek Komuda. Gruby, wydrukowany na dobrym papierze, z kilkoma płytami i pełnymi wersjami, wydawał się godnym rywalem „CD-Action". Niestety coś „nie pykło". Czy to słabsze „pełniaki" (New York Race, Ghost Recon, Lure of the Temptress), mało kolorowa szata graficzna, zbyt długie artykuły czy po prostu duże nasycenie rynku sprawiły, że magazyn słabo się sprzedawał i po ośmiu numerach został zawieszony.

Wśród milenijnych debiutantów warto wymienić „PC Solution" – tytuł małego, kilkukrotnie już wspominanego wydawcy – Computer Graphic Studio (CGS). W piśmie publikowano opisy i poradniki na PC. Pomysł nie chwycił i po wydaniu pięciu numerów na początku 2001 r. tandem Suchocki–Kazik był zmuszony zamknąć magazyn.

Kioskówki

Osobny odłam komputerowej prasy tworzyły wydawnictwa zwane popularnie kioskówkami. Były to sprzedawane w kioskach Ruchu tanie (do 30 zł) pełne wersje gier, często

w tekturkach usztywniających, z dołączonymi instrukcjami, poradnikami i niekiedy publicystyką. Niektóre były profesjonalnie opracowane i śmiało mogły pretendować do miana pisma o grach. Prekursorem wśród kioskówek był magazyn „Cool Games" (wyd. SoftPress), który grą 101st Airborne in Normandy zadebiutował w kwietniu 1999 r. W ciągu dwóch lat w tej serii ukazało się łącznie 16 produkcji.

W połowie 2000 r. pojawił się kioskowy „Top Games" (wyd. Egmont), świetnie opracowany pod względem merytorycznym, tworzony przez ekipę „Świata Gier Komputerowych". Równocześnie CD Projekt wystartował ze swoją „eXtra Grą". Seria debiutująca w atmosferze lekkiego skandalu (zapowiadaną grę Messiah musiano wycofać w wyniku spięcia z zagranicznym wydawcą), szybko stała się liderem wśród kioskówek, oferując doskonałe gry (łącznie ponad 50 tytułów!) i wiele bonusów (kartonowe pudełka, które po złożeniu wyglądały jak sklepowe boksy).

W następnych latach nastąpił prawdziwy wysyp kioskówek. Wielu poważnych wydawców prasy i z branży gier miało swoją własną serię. Wśród nich były pozycje warte grzechu, jak „Ultra Gra" (Lemon Interactive), „Nova Gra" (Bauer) czy „Dobra Gra" (Axel Springer). Trzeba było jednocześnie uważać, bo również mniejsi gracze rynkowi zwęszyli interes i zalali kioski produkcjami słabszej jakości. Ale i takie kioskówki jak „Super Gra", „JokerMania", „PC Fun", „PC Hit" czy rekordzista „Imperium Gier" (dziewięć lat na rynku, prawie 40 numerów, setka gier) znajdowały swoich amatorów. Moda na kioskówki trwała kilka lat i skończyła się pod koniec dekady.

Dni sądu

Lata 2000. upływały pod znakiem zaciekłej rywalizacji o klienta, dostosowywania się do realiów rynkowych i walki na „pełniaki". Tradycyjne cedeki zastępowano płytami DVD. Walka toczyła się nie tylko pomiędzy tytułami, ale także z coraz bardziej dostępnym szerokopasmowym internetem. Nakłady spadały.

„CD-Action", pod redakcją Zbigniewa Bańskiego i Jerzego Poprawy, dołączał od trzech do pięciu mocnych pecetowych „pełniaków", a w późniejszym okresie bonusy (książeczki, poradniki, plakaty, karty rabatowe itp.). W 2009 r. otworzył się na konsole. „Click!", po zmianie kierownictwa (Krupika zastąpił Piotr „Frogger" Moskal), od 2002 r. zaczął ukazywać się również w edycjach z płytami. W 2005 r. ekipę Froggera zwolniono, a redakcję przeniesiono do Wrocławia. W tym okresie pismo wydawano z pełnymi wersjami, zasypywano za to czytelników naklejkami, prasowankami, kartami i plakatami.

„Play" w 2002 r. zaczął dodawać covery, zmienił profil na pecetowy, a tytuł na „Play PC". Wkrótce zaczął serwować bardzo dobre pełne wersje, zgodnie z okładkowym hasłem „prawdopodobnie najlepsze fulle na rynku". „Komputer Świat GRY" od 2003 r. zwiększył liczbę „pełniaków" do dwóch–trzech i kontynuował swój styl testowania i porad.

Wśród nowych tytułów pecetowych mogliśmy przeczytać dwa numery magazynu „Game.info" (2003–2004, wyd. Dango) jeden „MGS" (2006, wyd. Pixel Multimedia) i trzy „Game 4U" (2004, Cenega). Za duży sukces można uznać pojawienie się w czerwcu 2005 r. pisma „GameRanking", tworzonego przez zwolnioną z „Clicka!" ekipę Froggera. Periodyk, sprzedawany bez płyt, przyjął się i funkcjonował przez kilka lat dzięki tekstom ulubionych autorów.

Ogólnoświatowy kryzys finansowy w 2008 r. był gwoździem do trumny większości tytułów. Upadła „CyberMycha", rok później „Click!" i „Gry Komputerowe" – weteran branży, który w końcowych latach był już cieniem samego siebie. W 2011 r. zakończył żywot „GameStar", który dwa razy jak feniks z popiołów się odradzał, aż ostatecznie spasował. Najdłużej trzymały się pisma Axel Springer Polska, ale i one ze względów ekonomicznych zostały zamknięte: „Play" w 2012 r., „Komputer Świat GRY" w 2014 r. Z pism pecetowych na placu boju pozostał „CD-Action".

W 2013 r. debiutował magazyn „Gramy!", stworzony przez Rafała „Masterminda" Dziducha, redaktora „Clicka!" i „Gier Komputerowych". Słaby layout, niezła publicystyka i kilku znanych autorów (Sir Haszak, Konsolite, Joel) wystarczyły na cztery numery. W 2014 r. nastąpiła próba reaktywacji „Secret Service". Na mocy porozumienia pomiędzy Robertem „Łapuszem" Łapińskim (organizatorem Pixel Heaven) a Waldemarem Nowakiem miało nastąpić nowe rozdanie po 13 latach. Zebrano pieniądze, skrzyknięto stary skład i... wydano dwa numery. Większość do dziś wspomina z niesmakiem tę awanturę. Ale może to i dobrze, bo na gruzach „Secret Service" powstał...

„Pixel" (wyd. Idea Ahead). Po nieudanej reaktywacji SS-a Łapusz postanowił kontynuować projekt pod nową nazwą „Pixel". Redakcja z Piotrem „Miczem" Mańkowskim jako naczelnym wystartowała w lutym 2015 r. i stworzyła magazyn multiplatformowy (choć z recenzjami głównie na PC), z mocną publicystyką, tematami współczesnymi i retro, a także felietonami. To był periodyk nie tylko o grach, ale także szeroko pojętej popkulturze. Magazyn po ośmiu latach, z końcem 2022 r. został zamknięty, ale możemy o nim mówić jako o największym sukcesie wydawniczym branży w ostatnich latach.

Mizeria dnia obecnego

Dziś na papierze zostało niewiele. Miesięcznik i kwartalnik plus wydania specjalne. Trudno mówić o rynku pecetowym, wszystko się wymieszało.

„CD-Action" ma za sobą ciężki okres. Kolejni naczelni nie byli w stanie zahamować spadku sprzedaży, cięto koszty, rezygnując z coverów (2018), zmniejszając format pisma, stosując gorszy papier czy redukując liczbę stron. W 2019 r. Bauer zaplanował redukcję tytułów, redaktorom wręczono wypowiedzenia. Wybawienie przyszło ze strony spółki Fantasyexpo, która „ekszyna" odkupiła i postawiła na nogi. Pismo w formie drukowanej wciąż się ukazuje, od stycznia 2022 r. jako kwartalnik.

Drugim pismem wydawanym regularnie jest miesięcznik „PSX Extreme". Legendarny konsolowy tytuł zdecydował się na dodanie PC do swojego portfolio (bo „Steam Deck też jest konsolą"). Odtąd można poczytać na jego łamach o grach pecetowych. Magazyn w 2019 r. został kupiony przez Roberta Łapińskiego, który uratował go przed upadkiem. Ostatnie lata były jednak ciężkie. W marcu 2024 r. periodyk odkupił Paweł „Perez" Myśliwiec (N3 Media) i udaje mu się go utrzymać na powierzchni.

Poza regularnie ukazującymi się numerami oba wydawnictwa co jakiś czas wypuszczają wydania specjalne. Najdłuższy staż ma redagowane przez Smugglera „Retro" (od 2016 r. do 2024 r. – siedem numerów). Kilka razy w roku „CD-Action" wydaje tematyczne numery poświęcone konkretnej grze lub serii (Gothic, HoMM3, Dark Souls). „PSX Extreme" regularnie wydaje numery specjalne o retrokonsolach. Dla pececiarzy nie jest to więc atrakcja, ale warto obserwować plany Pereza, bo ostatni numer jest o... PC. **Marek „Avok" Czajor**

Źródła: zapach-papieru.pl, archiwalne numery pism o grach

Parada wspomnień i pełnia zdziadzienia

W redakcji powiedzieli mi, że mogę napisać, o czym mi się tylko podoba. Będą tego żałować.

Córka moja skończyła lat osiemnaście i przy całej oczywistej umowności jest to jednak cezura, przeżywamy ten moment. Tych emocji jednak Wam oszczędzę, są prywatne. Przy okazji zacząłem jednak wspominać swoją osiemnastkę, którą zupełnie niedługo będę obchodził po raz trzeci. To może być ciekawsze.

Od półtora roku współpracowałem z „Top Secretem", prezes spółdzielni Bajtek Robert Magdziak (klasyczny bardzo dobry prezes, który pojawił się za późno, by coś zmienić) właśnie dał mi ćwierć etatu, krótko mówiąc, czułem się – mocno na wyrost – ważny i dorosły, toteż formalnego wieku wejścia w dorosłość prawie nie obchodziłem. Jeśli chodzi o dorosłość, to o wiele bardziej przeżywałem zawodowy kontakt z ludźmi dorosłymi, przedwczesne i pełnoskalowe wejście do ich świata, doświadczenie szokujące, bo odkrywające ponurą prawdę, iluż to z nich jest, nazwijmy to, na różne sposoby głęboko nieracjonalnych albo niewydajnych umysłowo. To rozczarowanie dorosłymi, których przecież dziecko niejako naturalnie traktuje jak nadludzi, długo mnie nie opuszczało. Teraz, gdy przeżyłem lat pięćdziesiąt, mam w tej sprawie o wiele mniej krytycyzmu, a więcej serca i empatii, bo też lepiej wiem, co tych dorosłych zgniata i doprowadza do takiego stanu.

CZUŁEM SIĘ MOCNO NA WYROST WAŻNY I DOROSŁY

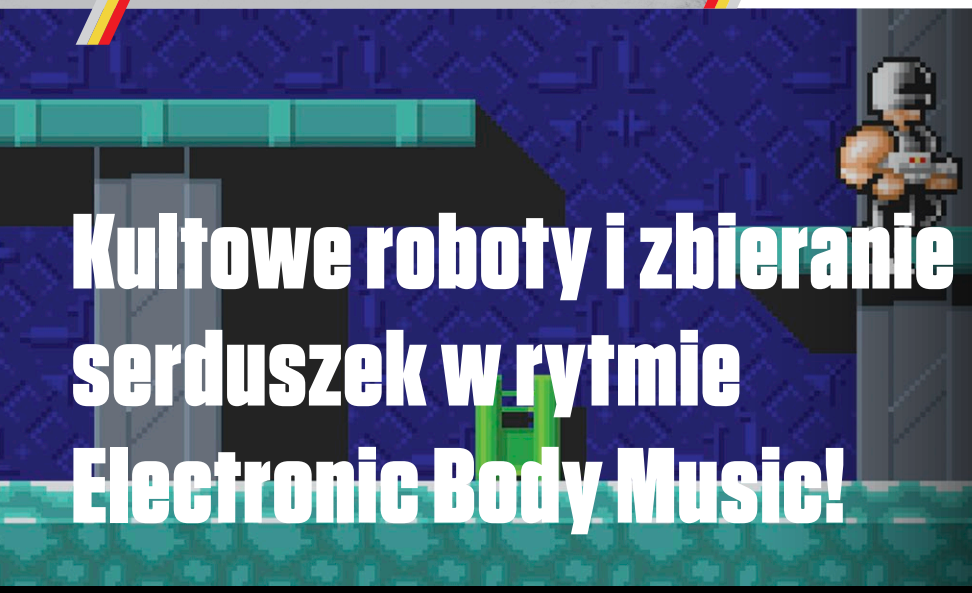
Dnia, w którym skończyłem lat osiemnaście, nie pamiętam – nie był dla mnie szczególny. Wikipedia podpowiada, że 16 września 1992 r. to była środa, konkretnie tak zwana czarna środa, dzień udanego ataku spekulacyjnego George'a Sorosa na funta brytyjskiego. To zdarzenie pamiętam, ale dopiero na potrzeby tego tekstu skojarzyłem, że miało miejsce w moje osiemnaste urodziny. No cóż, najpewniej dowiedziałem się o nim z gazet na drugi dzień, tak wtedy biegały newsy – telewizji nie oglądałem i staram się tego zdrowego nawyku trzymać do dziś. We środę pewnie jak zwykle poszedłem do szkoły, którą bardzo lubiłem, a potem do nieodległej redakcji „Top Secretu" na Wspólnej, gdzie jednak dopiero zaczynało się moje prawdziwe życie.

Obchodom towarzyszyła jakaś weekendowa imprezka, pamiętam, że obok innych osób przyszli na nią Michał Kiciński i Marcin Iwiński, przynieśli na prezent czteropak guinnessa, to był szpan! Zdaje się jednak, że dość szybko poszli. Właściwie to wszystko, co pamiętam.

Skoro się już wspomina „wejście w dorosłość", to rzecz jasna jest to znakomita okazja, by osiągnąć pełnię zdziadzienia i pochylić się nad własnymi błędami. Przyznam, że staram się być wobec siebie wyrozumiały. Życie mam udane, chcę się nim cieszyć tak, jak na to zasługuję. Wiele rzeczy następczo zrobiłbym lepiej albo nie robiłbym ich wcale, no ale tak zawsze można powiedzieć.

Ogólnie trochę szkoda mi czasu spędzonego na imprezowaniu, dzisiaj to mi się wydaje marnowaniem czasu. Od paru lat nie piję alkoholu i dobrze mi z tym wyborem. Z drugiej strony daleko mi do licznych osób, którym używki zniszczyły życie. Gdybym miał drugą szansę, od młodości uprawiałbym sport. Zająłem się tym dopiero grubo po czterdziestce i widzę, ile szczęścia mi daje. Szkoda tych młodych lat, gdy ciało o wiele chętniej podejmowałoby wysiłek niż obecnie.

Jedno, czego na pewno nie żałuję, to tego, że grałem w gry komputerowe. Nie szkoda mi zarwanych nocy, niemiłych przygód na automatach, kasy wydanej na gry i komputery, wrzuconej do automatów. To esencja mego życia. Każda chwila była wspaniała. **Aleksy „Alex" Uchański**



Kultowe roboty i zbieranie serduszek w rytmie Electronic Body Music!

Poznajcie autora (i współautora) polskich hitów! Udało nam się porozmawiać z Maciejem Miąsikiem, autorem świetnej platformówki i znakomitej strzelaniny, które stworzył w latach 90. Posłuchajcie, jak powstawały pierwsze polskie gry na PC i jak niewielkie polskie studio podpisało kontrakt z Electronic Arts. Obecnie Maciej wciąż tworzy gry i uczy kolejne pokolenie polskiego gamedevu.

Bartek Dramczyk: Kiedy odkryłeś, że chcesz tworzyć gry?

Maciej Miąsik: Moja pasja do komputerów zrodziła się w czasach, kiedy komputery osobiste nie były jeszcze w Polsce powszechne. Pierwsze kroki w programowaniu zacząłem stawiać około 1984 r., pracując na minikomputerze Mera. Było to urządzenie wielkości biurka z dalekopisem, służącym do komunikacji z maszyną – nawet monitor nie był dostępny. To wczesne doświadczenie obcowania z maszyną, o której większość ludzi słyszała tylko w programach popularnonaukowych, sprawiło, że zapragnąłem zgłębić tę dziedzinę.

Dzięki szczęśliwemu zbiegowi okoliczności moje liceum nawiązało barterową współpracę z ośrodkiem obliczeniowym pobliskiego banku. Wraz z kolegą otrzymaliśmy możliwość nauki programowania w Pascalu na komputerze mainframe w zamian za pomoc pracownikom sali gimnastycznej. Ośrodek ten był wypełniony różnorodnym sprzętem: terminalami z monitorami, stacjami dyskietek 8 cali, a nawet klimatyzacją! Zaczęliśmy tworzyć proste programy obliczeniowe, drukując wyniki na wstęgach papieru-składanki. Byliśmy tym wszystkim bardzo podekscytowani.

Jednocześnie był to czas, gdy w prywatnych rękach powoli zaczęły się pojawiać komputery domowe, najczęściej z prywatnego importu. My, zarażeni bakcylem programowania, wykorzystywaliśmy każdą okazję, by dorwać się do jakiejkolwiek maszyny i eksperymentować. Kolejnym krokiem było Atari z Pewexu i konieczność zdobycia 100 dol. (wtedy to była naprawdę spora kwota), aby je wreszcie mieć. Jeszcze jako licealiści dołączyliśmy do studenckiego koła komputerowego Politechniki Rzeszowskiej, gdzie w grupie podobnych entuzjastów zaczęliśmy tworzyć oprogramowanie użytkowe na Atari.

Jednak te wczesne komputery to nie tylko programowanie, ale przede wszystkim gry. To było ich główne zastosowanie, ponieważ do poważniejszych zadań nie dało się ich wykorzystać, głównie z powodu braku odpowiedniego oprogramowania i wiedzy praktycznej. Ale gry to była inna sprawa – oferta była ogromna, każdy chciał grać i grał.

Z jakiegoś powodu wydawało mi się wtedy, że programowanie gier to musi być szczyt programistycznej wiedzy i aspiracji każdego szanującego się programisty. Pisanie użytkowych programów jest fajne, ale były one przeznaczone dla wąskiej grupy odbiorców, przynajmniej w tamtych czasach. Tworząc gry, można było dotrzeć do szerokiego grona. Tak zrodziła się u mnie myśl, że powinienem te gry zacząć robić.

Skąd w latach 80./90. czerpałeś wiedzę na temat programowania?

Pierwsze kroki w programowaniu stawiałem na kursie programowania dla nauczycieli informatyki, na który w 1984 r. zapisał mnie wraz z kolegą nasz nauczyciel, gdy byliśmy w trzeciej klasie liceum. Potem dokształcałem się pod okiem informatyków z centrum obliczeniowego. W drugiej połowie lat 80. zacząłem studia informatyczne na Uniwersytecie Jagiellońskim, a później, mniej skutecznie, kontynuowałem je na Akademii Ekonomicznej. W tamtych czasach mieliśmy dostęp do literatury informatycznej, więc nie było tak źle, aczkolwiek najtrudniej było ze zdobyciem wiedzy praktycznej dotyczącej w zasadzie komputerów domowych czy osobistych, które dopiero zaczynały pojawiać się w prywatnych rękach i w uczelnianych laboratoriach.

Miałem szczęście, że trafiłem pod skrzydła pracowników naukowych w laboratorium komputerowym UJ, a potem zostałem stażystą (i to z pensją!) w rozwijającej się po przemianach ustrojowych firmie z branży IT (wtedy jeszcze się tego tak nie nazywało) – Doctor Q, gdzie mogłem czerpać wiedzę i fachową pomoc od starszych, bardziej doświadczonych kolegów.

Moją ambicją stało się tworzenie gier na komputery PC, które pod koniec lat 80. coraz częściej trafiały do prywatnych rąk. Ominęła mnie era tworzenia gier na ośmiobitowce, gdyż już wtedy interesowałem się tym tematem na pecetach i zacząłem pierwsze eksperymenty, początkowo do szuflady, właśnie jako stażysta. Dopiero gdy połączyliśmy siły z Januszem Pelcem, z którym znałem się jeszcze z dawnych czasów z Rzeszowa, zaczęliśmy podchodzić do tego poważniej, łącząc swoją wiedzę i doświadczenie. Dostęp do fachowej wiedzy dotyczącej tworzenia gier był ograniczony, żeby nie powiedzieć zerowy. Musieliśmy sami odkrywać, jak te gry w ogóle robić, wymyślając wiele rozwiązań od zera, ale też mocno podpatrując, stosując inżynierię wsteczną, jak robią to twórcy innych tytułów. Oczywiście nie brakowało kserówek dokumentacji technicznych dotyczących samego peceta, jak i jego podzespołów – kart graficznych i dźwiękowych.

Jak wspominasz współpracę z Januszem Pelcem w xLand przy Heartlight i robociku Robbo?

Z Januszem pracowało się bardzo dobrze, znaliśmy się jeszcze z czasów młodzieńczych, właśnie z działalności przy małym Atari. Janusz zakładał LK Avalon, tworzył swoje pierwsze gry na ośmiobitowe Atari

w Rzeszowie, a ja rozwijałem się w kierunku pecetów w Krakowie. Gdy odszedł z Avalonu, ściągnąłem go właśnie do Doctora Q, gdzie stworzyliśmy coś w rodzaju skromnego działu R&D, zajmującego się właśnie grami. Tam powstał pierwszy port pecetowy Robbo, którego nie skończyliśmy – ponownie przeportowaliśmy tę grę parę lat później już w ramach xLanD.

Z Januszem stworzyliśmy wspólnie cztery tytuły, z których przynajmniej dwa – Electro Body oraz Fire Fight – mocniej zapisały się w historii polskiej branży gier. To był fantastyczny czas wspólnego odkrywania tworzenia gier oraz wzajemnej nauki. Wtedy poznawaliśmy peceta i jego możliwości, budowaliśmy narzędzia, aby łatwiej i przyjemniej tworzyć własne gry. Poznawaliśmy wielu fantastycznych ludzi, którzy dzielili się z nami swoją wiedzą, a często pomagali nam bezpośrednio w pracy nad grami.

Nie zapominajmy o roli Marka Kubowicza, który założył xLanD, zabrał nas ze sobą i dał nam możliwość stworzenia naszej pierwszej komercyjnej gry pecetowej, czyli Electro Body.

Był to też czas poznawania, jak powstaje produkt, który dociera do klienta, czyli sama produkcja fizycznych egzemplarzy, wszystko, co się na nią składa, oraz początki marketingu i dystrybucji. To także okres, w którym spełniło się jeszcze jedno nasze marzenie – dotarcie z naszymi grami do odbiorców za granicą, co spełniło się znacznie szybciej, niż przypuszczaliśmy. W trzy lata od wypuszczenia naszej pierwszej pecetowej produkcji podpisywaliśmy kontrakt z jednym z największych światowych wydawców, czyli Electronic Arts. Byliśmy młodzi i liczyliśmy, że wkrótce zawojujemy świat. Życie jednak pokazało, że nie jest to proste i nie wszystko da się załatwić wyłącznie młodzieńczym entuzjazmem.

Fire Fight to także Twoje dzieło, współtworzone z Januszem Pelcem (a w tle muzyka Davida Whittakera?). 1996 r. – czy to aby nie był ten przełomowy moment, kiedy polski gamedev zaczyna świetnie radzić sobie na świecie?

Drobne sprostowanie – David Whittaker dostarczył do gry efekty dźwiękowe, natomiast muzykę skomponowali i nagrali w naszym firmowym mikrostudiu Janusz Pelc i Michał Doniec.

W kwestii sukcesów zagranicznych polskiego gamedevu warto zauważyć, że polskie gry za granicą pojawiły się od zarania tego przemysłu, jeszcze w latach 80. za sprawą tytułów publikowanych przez California Games, a tworzonych w Polsce. A we współczesnej erze tworzonych w naszym kraju gier, wliczając w to produkcje xLandu i innych pionierów branży, mimo że początkowo kierowano je na rynek krajowy, dość szybko znalazły one drogę do odbiorców za granicą i można powiedzieć, że od mniej więcej 1993 r. większość istotnych polskich gier radzi sobie na świecie.

Fire Fight był na pewno osiągnięciem prestiżowym, choć nie stał się sukcesem komercyjnym, przynajmniej na miarę oczekiwań twórców. Później się okazało, że sukcesów polskich gier na światowych rynkach nie zabraknie.

Pamiętasz, jak powstawały projekty gier w latach 90.? Masz jeszcze notatki, zapiski albo zeszyty z tamtych lat?

Pamiętam. Powstawały na bieżąco, na żywca. Electro Body miało chyba cały design w formie kartki A4, na której spisaliśmy pomysły na poziomy w grze i nakleiliśmy ją na oknie, bo nie było lepszego miejsca. Reszta była wymyślana w trakcie pracy, podczas tworzenia niezbędnego kodu, i testowana po implementacji. Dużo w tym było pracy na wyczucie. Ale gry były proste, łatwo się je modyfikowało, nie trzeba było tworzyć zawiłych systemów. Ktoś coś wymyślał, realizował, a potem pokazywał innym, którzy chwalili lub ganili. Jak było słabe, lądowało w koszu albo było poprawiane, a jak było dobre, to po prostu używaliśmy tego w grze. Generalnie teraz gier już się tak nie robi.

Dodatkowo Heartlight i Robbo były właściwie portami tytułów z Atari. Tam było wszystko jasne w zakresie mechanik czy samych poziomów – dokumentacją były oryginalne gry, ich kod źródłowy oraz wiedza oryginalnego twórcy.

SPISALIŚMY POMYSŁY NA POZIOMY W GRZE NA KARTCE I NAKLEILIŚMY JĄ NA OKNIE

Pierwsza prawdziwa dokumentacja projektowa powstała dopiero przy Fire Fight. EA wymagało dostarczenia Game Design Document i Technical Design Document, co dla nas było nie lada wyzwaniem. Po pierwsze, nie mieliśmy pojęcia, jak takie dokumenty mają wyglądać, ale na szczęście dostarczyli nam szablony, a po drugie, cała ta dokumentacja miała być po angielsku. Ale wspólnymi siłami z producentami z EA udało się je stworzyć. Niemniej jednak nie jestem pewien, czy specjalnie nam się przydały podczas pracy nad grą – ta była wciąż robiona bardziej na bieżąco, na „czuja".

Zdradzisz nam po ile linijek kodu mają Robbo, Heartlight, Electro Body i Fire Fight?

Aż musiałem poszukać narzędzi, które pomogą mi sprawdzić te dane. Na szczęście dysponuję pełnymi archiwami tych projektów. Te pierwsze to nie były wielkie projekty, ale trzeba pamiętać, że te gry mieściły się na jednej czy dwóch dyskietkach, a musiało im do pracy wystarczyć ówczesne 640 kB pamięci RAM.

Electro Body to około 7900 linii kodu. Heartlight jest mniejszą grą, wymaga ich około 4800. Robbo to około 9300 linii kodu. Do tego dochodzi wspólny dla wszystkich gier edytor sprite'ów i poziomów, którego kodu źródłowego nie zachowałem.

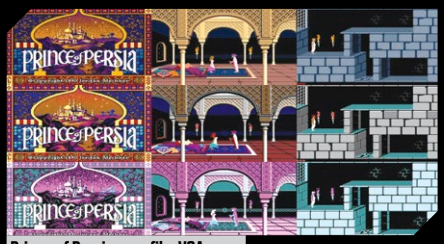
Fire Fight powstawał początkowo jako gra DOS-owa, choć już budowana z DOS Extenderem, który pozwalał jej korzystać z większej pamięci, gdy standardem stawały się maszyny z 4 MB RAM. Na życzenie wydawcy, czyli Electronic Arts, gra została przeniesiona na właśnie debiutujący Windows 95, pierwszy system Windows, który pozwalał na realizację efektywnie działających gier – pojawił się komponent DirectX, pozwalający na szybki dostęp do sprzętu, czyli kart graficznych i dźwiękowych. Była to znacznie bardziej rozbudowana gra, z grafiką w relatywnie wysokiej rozdzielczości – 640 × 400 pikseli, z trybem rozgrywki wieloosobowej. Nic dziwnego, że ten projekt zawiera około 69 tys. linii kodu, wliczając całkiem nowy edytor poziomów.

Obserwujesz od środka polski i zagraniczny gamedev od dekad. Warto było związać swoje życie tak mocno z grami? A właściwie z tworzeniem gier?

Sam często zadaję sobie to pytanie – czy warto było? I trudno mi to jednoznacznie ocenić, bo przecież przez całe swoje 35-letnie życie zawodowe niczego innego nie robiłem. Owszem, bywały chwile zwątpienia, ale zawsze wtedy uświadamiałem sobie, że ja przecież niczego innego nie umiem robić, więc właściwie już od dawna nie mam wyboru. Mam nadzieję, że przynajmniej minimalnie odcisnąłem swoje indywidualne piętno na tej branży i kiedyś ktoś będzie o mnie pamiętał.

Uprzejmie dziękuję za rozmowę.

GPU: grafika, akceleracja (w grach), akcja!



Prince of Persia – grafika VGA, EGA, CGA.

Alone in the Dark przecierało szlaki prawdziwemu 3D.

Pierwsza gra z teksturowaniem: Catacombs 3-D.

Descent to pierwsza trójwymiarowa gra na pecetach.

Gdy spoglądamy na pecety z perspektywy gracza, karta graficzna jest dzisiaj najważniejszym i najbardziej skomplikowanym podzespołem komputera. Jednak nie zawsze pełniła pierwszoplanową rolę w renderowaniu grafiki, przebywając długą ścieżkę rozwojową od czasów pierwszych PC.

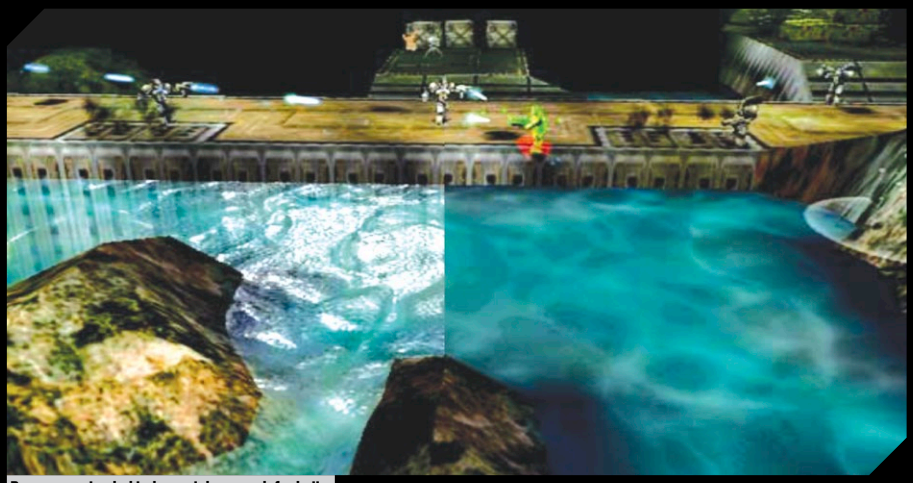
Blaszaki nie zawsze prowadziły w wyścigu zbrojeń. Długo pozostawały sprzętem niespecjalnie docenianym przez wydawców, otrzymując konwersje większości popularnych tytułów ze znacznym opóźnieniem, często słabszej jakości niż alternatywne platformy.

Drogie komputery IBM-a

Przed rokiem 1992 wybitne produkcje dostępne wyłącznie na pecetach można było policzyć na palcach jednej ręki. Rynkiem bezapelacyjnie rządziły maszynki Atari, Commodore'a i Apple'a, współdzieląc przestrzeń z konsolami oraz automatami. W latach 80. niewielu graczy mogło sobie pozwolić na kupno jednostek IBM 5151 – droższych, trudniej dostępnych i bardziej skomplikowanych w obsłudze od konkurentów. Należy pamiętać, że jeszcze w późnych latach 90. zeszłego stulecia głównym wyznacznikiem wydajności pozostawały (ko)procesory. Dopiero pojawienie się trójwymiarowych produkcji wymusiło długo wyczekiwane zmiany.

Kolorowe światy CGA, EGA i VGA

Pozostajemy w tematyce gier komputerowych, pomijam więc sprzęt monochromatyczny, skupiając uwagę wyłącznie na hardwarze do generowania grafiki rastrowej. Pierwszym dużym wydarzeniem było wprowadzanie kart graficznych zgodnych ze standardem CGA (1981), zdolnych wyświetlić obraz w rozdzielczości 320 × 200 pikseli i w maksymalnie czterech kolorach (w pozostałych trybach można było wykorzystać 16 kolorów). Stosowana paleta różowo-seledynowych odcieni powinna być oficjalnie zakazana, jednak pecetowcy byli katowani takimi widokami przez kolejne lata. Ważnym krokiem okazała się premiera EGA (1984), która podniosła poprzeczkę do rozdzielczości 640 × 350 pikseli oraz 16 kolorów. Następną aktualizację ponownie zawdzięcza-



Bump mapping był jedną z ciekawszych funkcji w Matroxach z układami G400.

my IBM-owi, który zaprezentował standard VGA (1987), umożliwiający wyświetlanie 256 kolorów w rozdzielczości 320 × 200 pikseli oraz 16 kolorów w 640 × 480 pikseli. Zmiana rewolucyjna, chociaż dotyczyła podstawowego parametru wyświetlanego obrazu.

Firmy zewnętrzne, zajmujące się produkcją kart graficznych, opracowały własne rozwiązania występujące pod szyldem SVGA. Niestety nazwa okazała się jednym z niewielu wspólnych mianowników.

Niekompatybilny standard SVGA

SVGA nie stanowiło standardu sensu stricto, karty graficzne były sprzętowo zgodne z VGA, wprowadzając wyższe tryby graficzne (m.in. rozdzielczość 1024 × 768 pikseli przy 256 kolorach). Czynnikiem determinującym ich możliwości pozostał bufor pamięci. Problematyczny brak kompatybilności między sprzętem różnych producentów (pomimo jednego quasi-standardu) utrudniał życie programistom i użytkownikom. Aplikacja dla karty graficznej Trident przeważnie nie działała poprawnie na odpowiedniku Herculesa. I vice versa. W 1989 r. powołano do życia organizację VESA, która zainicjowała standaryzację BIOS-ów kart graficznych, zapewniających zgodność z rozszerzeniami różnych producentów. Tylko ciągle czegoś brakowało...

Atrakcyjne FPS-y studia id Software

No właśnie! Przynajmniej kilku solidnych gier mogących wykorzystać potencjał coraz mocniejszych podzespołów. Chociaż repertuar blaszaków stał się bardziej atrakcyjny w późnych latach 80., to kolejna dekada miała przynieść mocne premiery. Z odsieczą przydzło id Software. Przed kultowym Wolfensteinem 3D (1992) wydało Hovertanka 3D i Catacomb 3-D (1991), będące protoplastami gatunku FPS. Ostatni z wymienionych tytułów wprowadził teksturowanie zamiast jednokolorowych bloków. Jeszcze poznaliśmy B.J. Blazkowicza, pojawiła się natomiast Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992), czarująca bajeczną oprawą wizualną oglądaną z pierwszoosobowej perspektywy, ale jej wysokie wymagania sprzętowe wymusiły zmniejszenie ekranu rozgrywki (większość stanowił interfejs). Kilka miesięcy później blaszaki nawiedził Alone in the Dark (1992), innowacyjna produkcja łącząca dwuwymiarowe scenerie z trójwymiarowymi postaciami. Również przedmioty i drzwi wykonano w pełnym 3D! Prekursor Resident Evil, Silent Hill i ogółem gatunku survival horrorów wymagał już procesora 386, 2 MB RAM i karty graficznej VGA. Pecety zaczęły powoli wyznaczać kierunek rozwoju gier.

Nadchodzi Zagłada

Potęgę blaszaków świat dostrzegł w momencie premiery Dooma (1993), będącego kolejnym dzieckiem id Software, przenoszącym dynamikę rozgrywki na nieznany wcześniej poziom. Rozszerzone możliwości ruchu, świetnie zaprojektowane poziomy, efektowne wybuchy, wyraźne tekstury, kapitalne modele broni oraz potworów. Doom deklasował absolutnie wszystko. Wymagania sprzętowe również miał piekielne. Oprócz karty VGA zalecany był procesor 486 i 4 MB RAM. Konkurencja zazdrościła pececiarzom, a konwersje Dooma na konsole piątej i szóstej generacji pojawiły się dopiero kilkanaście miesięcy później. Posiadacze Amig cierpieli chyba najbardziej. Bezprecedensowy sukces Dooma przyczynił się do rozkwitu FPS-ów i odczuwalnie pomógł pecetom wypłynąć na szerokie wody. Shootery potrzebowały mocnego sprzętu, a w PC łatwo było zaktualizować hardware. Kolejne przeboje: Doom 2, System Shock i Heretic (1994) wciąż wykorzystywały podobną technologię, ale oto nadchodziła epoka pełnego trójwymiaru. Alternatywę dla grafiki rastrowej stanowiła grafika wektorowa, jednak brakowało w niej dynamicznego cieniowania oraz pełnego oteksturowania. Niekiedy część elementów pozostawała dwuwymiarowa, np. postacie. Takie rozwiązania dostrzeżemy w Tie Fighterze, Wing Commanderze III i Metaltech: EarthSiege (1994). Innowacyjnym Magic Carpet (1994), wplótł do silnika voxele – technologię widowiskową, ale i wymagającą wydajności.

W połowie lat 90. błędnik oszalał...

Pierwszym komercyjnym, trójwymiarowym tytułem został Descent (1995), gdzie zobaczyliśmy przeciwników złożonych z polygonów, dynamiczne oświetlenie, pełne teksturowanie oraz możliwość poruszania się we wszystkich kierunkach. Czegoś takiego świat wcześniej nie widział. Ogromna swoboda i zmiany perspektywy powodowały zawroty głowy, podobnie jak wymagania sprzętowe. Zalecany był procesor klasy 486DX2-66, niemniej dopiero Pentium, dysponujące mocniejszym koprocesorem, zapewniając płynność w rozdzielczości 320 × 200 pikseli. Wydany kilka miesięcy później Fade to Black (1995) ma odmienną formę. Zamiast dwuwymiarowych plansz postawiono na trójwymiar, cieniowanie Gourauda i TPP. Produkcja bezsprzecznie przecierała niezbadane wcześniej szlaki. W tym samym roku wyszedł Terminator: Future Shock (1995) bazujący na silniku XnGine, wprowadzającym efekty pogodowe (mgła, śnieg), dynamiczne cieniowanie metodą Phonga oraz (nareszcie!) rozglądanie się za pomocą myszki. Todd Howard kiedyś potrafił pisać silniki. Wymagania sprzętowe rosły – Terminator: Future Shock bez 486DX2-66 i 8 MB RAM nie ruszał.

Akcja: akceleracja (sprzętowa)

Powszechnie uznaje się, że to Quake i Tomb Raider (1996) wprowadziły na PC trójwymiar do gatunków FPS/TPP, jednak przebieg wydarzeń jest inny. Obydwa tytuły zainicjowały transformację technologiczną, niejako zmuszając deweloperów do stosowania akceleratorów 3D. Nawet najszybsze Pentium z mocnym koprocesorem i kartą SVGA stawały się niewystarczające, a płynne generowanie zaawansowanych światów wymaga ogromnej mocy obliczeniowej. W międzyczasie lista producentów układów graficznych się powiększyła, do Matroxa (1976), Tseng Labs (1983), ATI (1985) oraz Imagination Technologies/PoverVR (1985) dołączały S3 (1989), NVIDIA (1993) i 3Dfx (1994). Pierwszą kartą graficzną z funkcjami wspomagającymi grafikę 3D był Matrox Millennium (1995), pozbawiony jednak

jednostki teksturującej, więc nie był pełnoprawnym akceleratorem 3D. Inicjatywa należała do S3, która zaprezentowała ViRGE (1995) obsługujący filtrowanie dwuliniowe i efekty atmosferyczne. Zawiodły architektura oraz sterowniki – produkt S3 zamiast przyspieszać renderowanie grafiki 3D, często powodował odwrotny skutek, zyskując niechlubne miano „deceleratora". Wczesne ATI Rage (1996) też nie zawojowało rynku. Największy potencjał przejawiał PowerVR PCX1 (1996), który błyszczał w renderowaniu kafelkowym... a tego nie obsługiwało wówczas Direct3D. Na domiar złego twórcy gier niezbyt chętnie dodawali wsparcie dla PowerVR SGL, które mogłoby pomóc w popularyzacji PCX1. Przedostatnia wparowała NVIDIA z Rivą 128 (1997), odnosząc raczej umiarkowany sukces. Kompletną porażkę zaliczył Intel i740 (1998), który okazał się przestarzałym i niedopracowanym projektem w momencie debiutu. Firma zrobiła sobie przerwę od desktopowych układów graficznych na kolejne ćwierćwiecze.

I wtedy wchodzi 3Dfx, z magią Voodoo

Wszystkich zdeklasował najmłodszy, prawie anonimowy 3Dfx. Pierwszy akcelerator 3Dfx Voodoo (1996) wymagał osobnej karty graficznej 2D, samemu skupiając się na funkcjach 3D. Rozwiązanie było kosztowne, lecz wyjątkowo efektywne. Kiedy ATI 3D Rage zapewniało w Tomb Raiderze około 10–12 FPS-ów, konkurencyjny 3Dfx Voodoo potrajał wynik. Akcelerator 3D dodatkowo podbijał rozdzielczość, liczbę kolorów i wprowadzał rozmycie tekstur. Jaskrawym przykładem potęgi Voodoo był chociażby Quake, gdzie w rozdzielczości 640 × 480 pikseli i w 65 tys. kolorów uzyskiwał 30 FPS-ów. Topowy wówczas Intel Pentium zbliżony wynik osiągał przy 320 × 200 pikselach, 256 kolorach i niewygładzonej pikselozie.

Asem w rękawie Voodoo było wyspecjalizowane API Glide, które umożliwiało programistom uzyskanie bezpośredniego dostępu do podsystemów sprzętowych. Sam hardware ograniczała rozdzielczość (640 × 480 pikseli) i maksymalnie 16-bitowa paleta kolorów. 3Dfx całkowicie zawłaszczyło przestrzeń, dyktowało warunki konkurencji i zyskało ogromną popularność. Szybko pojawiła się również pierwsza gra komputerowa wymagająca akceleratora – Turok (1997) przeniesiony z konsoli Nintendo 64. Sukces komercyjny powtórzono akceleratorami Voodoo II (1998), które mocno podnosiły wydajność, umożliwiając łączenie kart w parach (SLI).

Konkurencja nie śpi

Producenci kart graficznych zdążyli złapać oddech, otrzepali łachmany i rozpoczęli pościg za niekwestionowanym liderem. NVIDIA wprowadziła najpierw model Riva 128 (1997), który nie zdobył popularności, ale sukcesor – Riva TNT (1998) cieszył się większym uznaniem. Wsparcie dla API Glide 3Dfxa wpływało na popularność Voodoo, niemniej Zieloni dobrze wypadali w Direct3D. Standardowa obsługa 32-bitowej palety kolorów i rozdzielczości 1024 × 768 pikseli (konkurencja 3Dfx posiłkowała się Voodoo 2 SLI) także pomogła Rivie wyrwać kawałek lukratywnego tortu. Przewaga 3Dfx powoli topniała. Matrox z układami G200 (1998) pozostawał w cieniu rywali, przypominając o sobie dopiero modelem G400 (1999) z rewolucyjnym bump mappingiem (mapowanie wypukłości).

Z wyścigu odpadało S3, które pogrążało się kolejnymi iteracjami akceleratorów Savage (1998–2000), ostatecznie stając się własnością VIA. Lepiej prosperowało kanadyjskie ATI, konsekwentnie rozwijana rodzina Rage 128 (1998) próbowała walczyć z konkurencją. Na szczycie rywalizacja toczyła się pomiędzy różnymi odmianami 3dfx Voodoo 3 i NVIDIA Riva TNT 2 (1999). Pod względem wydajności wygrywało 3dfx, ale inicjatywa technologiczna była po stronie NVIDII.

Największe trójwymiarowe hity tamtego okresu – Quake II, Unreal, Half-Life, Need for Speed III: Hot Pursuit czy Thief: The Dark Project – jeszcze działały w trybie programowym, ale różnica w oprawie graficznej oraz płynności nie pozostawiała złudzeń. Akceleratory 3D stawały się standardem.

GPU – światło i geometria

Nadchodziły kolejne zmiany i rewolucje. NVIDIA GeForce 256 (1999) jako pierwsza konsumencka karta graficzna otrzymała jednostkę T&L, zajmującą się oświetleniem i geometrią, co odciążało procesor centralny. Producent sformułował termin GPU (Graphics Processing Unit), używany powszechnie do dzisiaj. 3dfx uznało, że wydajnością rdzenia zrekompensuje brak jednostki T&L. Wtedy pożytek z takiego dodatku był niewielki, ale Quake III Arena (1999) potrafił już wykorzystać innowację. 3dfx borykało się z coraz większymi problemami finansowymi, przez opóźnione Voodoo 4 (2000), które nie sprostało oczekiwaniom, podobnie jak mocniejsza rodzina Voodoo 5 (2000). Voodoo 5 6000 nigdy oficjalnie nie trafiło do sprzedaży przez wadę konstrukcyjną – zabrakło środków do naprawy projektu.

NVIDIA modelem GeForce 2 GTS (2000) dobiła przeciwnika, którego podgryzał również pierwszy ATI Radeon (2000) z jednostką T&L i pamięciami DDR. Przed końcem tysiąclecia twórcy Voodoo ogłosili bankructwo. Ostatecznie zostali kupieni przez NVIDIĘ (część inżynierów trafiła do konkurencyjnego ATI). Nowe milenium należało wyłącznie do NVIDII i ATI.

Ewolucja GPU w świecie gier 3D

W latach 2000–2001 nastąpił wysyp olśniewających gier komputerowych, czerpiących moc z możliwości akceleratorów – Deus Ex, Giants: Citizen Kabuto, GTA III, Max Payne, Return to Castle Wolfenstein, Serious Sam, Heavy Metal F.A.K.K.2... W świecie hardware'u szykowały się poważne zmiany, ponieważ OpenGL traciło na znaczeniu, ustępując miejsca Direct3D.

NVIDIA GeForce 3 (2001) była pierwszą kartą graficzną zgodną z nowym API (8.0), wprowadzającym programowalne Pixel i Vertex Shader 1.1 (opisywanie właściwości pikseli oraz wierzchołków). Technologia zastąpiła jednostkę T&L, używaną do renderowania zaawansowanych funkcji (mapowania wypukłości i cieniowania). John Carmack był zachwycony możliwościami GeForce'a 3, prezentując

Doom 3 wyglądał piekielnie dobrze i palił karty graficzne.

3Dfx Voodoo 1 to nie pierwszy, ale najsłynniejszy akcelerator 3D.

NVIDIA GeForce 256 dzięki jednostce T&L zostało pierwszym GPU.

NVIDIA GeForce 8800 GTX unifikowała shadery i obsługiwała DirectX 10.

NVIDIA GeForce RTX 2080 o pierwsze GPU z obsługą ray tracingu.

Woda w TES III: Morrowind była motywacją do zmiany GPU.

Dooma 3 podczas MacWorld (2001). ATI szybko odpowiedziało Radeonem 8500 (2001), obsługującym nawet Pixel Shader 1.4.

Funkcja cieniowania pikseli została mocno wyeksponowana w The Elder Scrolls III: Morrowind (2002), gdzie mogliśmy zobaczyć realistyczną wodę z imponującymi odbiciami, reagującą na czynniki zewnętrzne. Wprowadzony w 2002 r. ATI Radeon 9700 poturbował konkurenta (DirectX 9.0, Pixel i Vertex Shader 2.0), deklasując topowego NVIDIA GeForce Ti 4600. Przewaga była widoczna w wyższych rozdzielczościach, włączonym wygładzaniu krawędzi oraz filtrowaniu tekstur. Potencjał hardware'u bezlitośnie weryfikował chociażby Unreal Tournament 2003 (2002). Odpowiedź w postaci NVIDIA GeForce FX 5800 (2003) wypadła poniżej wszelkich oczekiwań. Podejrzanie wysokie wyniki w 3DMarku okazały się zresztą nieczystymi optymalizacjami. ATi Radeon 9800 PRO (2003) przypieczętował zwycięstwo kanadyjskich inżynierów.

Gry na dopalaczach 3D

Rok 2004 zaowocował kanonadą technicznie dopieszczonych produkcji, na wyróżnienie zasługują Far Cry, Doom 3 i Half-Life 2. Każda wyglądała fenomenalnie. Far Cry zachwycał bogatą roślinnością, pięknymi plenerami oraz akwenami, później dodając symulację HDR. Doom 3 jako pierwsza gra komputerowa generował cienie i oświetlenie w czasie rzeczywistym. Half-Life 2 zasłynął świetną animacją i rozbudowaną fizyką obiektów (silnik Havok). Postęp jakościowy został okupiony wzrostem wymagań sprzętowych. Implementacje nowszych DirectX 9.0 i OpenGL potrzebowały kolejnej generacji układów graficznych.

Z ofensywą ruszyła NVIDIA – rodzina GeForce 6000 (2004) nie zawiodła, przynosząc znacznie wyższą wydajność od poprzedniej generacji. Wróciło SLI, technologia znana z czasów 3Dfx Voodoo (łączenie kart graficznych w celu zwiększenia osiągów). ATI wprowadziło Radeony X800 (2004), których flagowe odmiany (XT/PRO) mocą obliczeniową nie ustępowały odpowiednikom NVIDII. Pojawiło się również CrossFire będące odpowiedzią na SLI. Modele ATI X800 obsługiwały jednak tylko DirectX 9.0b (obsługa DX 9.0c pojawiła się w X1000 z 2005 r.), podczas gdy NVIDIA GeForce 6000 – już DirectX 9.0c. Standardem zostało 128 MB pamięci graficznej. NVIDIA GeForce 7800 (2005) jako pierwszy otrzymał przyrostek GTX, który towarzyszyć będzie układom Zielonych przez półtorej dekady. W 2005 r. doczekaliśmy się widowiskowych F.E.A.R., Battlefield 2 i Splinter Cell: Chaos Theory, które dobiły starsze generacje GPU.

Czas na CUDA

NVIDIA GeForce 8000 (2006) wprowadził szereg fundamentalnych zmian w architekturze, ponieważ jako pierwszy obsługiwał CUDA, zunifikowane shadery (wcześniej osobno Pixel i Vertex Shader) oraz był kompatybilny z DirectX 10.0. API umożliwiło przerzucenie większej liczby operacji z CPU na GPU, usprawniając zarządzanie zasobami i znosząc ograniczenia liczby renderowanych obiektów. Czysta wydajność GPU również wzrosła niebagatelnie, gdzieniegdzie podwajając wyniki GeForce 8800 GTX względem GeForce 7900 GTX. Konstrukcje Zielonych brylowały w The Elder Scrolls IV: Oblivion, Tomb Raider: Legend i Prey (2006).

Główny konkurent w tamtym czasie... zmienił właściciela. Latem 2006 r. AMD wykupiło ATI, a fuzja koncernów negatywnie wpłynęła na rozpoczęte projekty. ATI Radeon 2900 XT (2007) wyszedł z poślizgiem, rywalizował ze środkowymi modelami GeForce 8000, niejednokrotnie remisując z niemalże rocznym Radeonem X1950 XT. Agresywna polityka cenowa nie pomogła, konkurent skutecznie odpierał ją szerszym spektrum modeli. Błyskawiczny debiut rodziny ATI Radeon HD 3000 (2007) poprawiał kilka największych bolączek, wydajnościowo pozostająca na poziomie Radeona 2900 XT.

Ciekawostką były pierwsze dwuprocesorowe karty NVIDIA GeForce 9800 GX2 i ATI Radeon 3870 X2 (SLI/CrossFire na wspólnym laminacie). Pojawiały się również modele wyposażone w 1024 MB pamięci, chociaż na początku tysiąclecia standardem były skromne 16–32 MB. W 2008 cięższe działa wytoczył ATI Radeon HD 4000, którymi firma wróciła do rywalizacji. W połowie 2008 r. zadebiutowały także NVIDIA GeForce GTX 200. Rywalizacja była zażarta... jednak ciągle brakowało mocy! Wszystkiemu była winna najnowsza produkcja twórców Far Cry, swoje dołożyły Assassin's Creed, S.T.A.L.K.E.R. i Unreal Tournament 3.

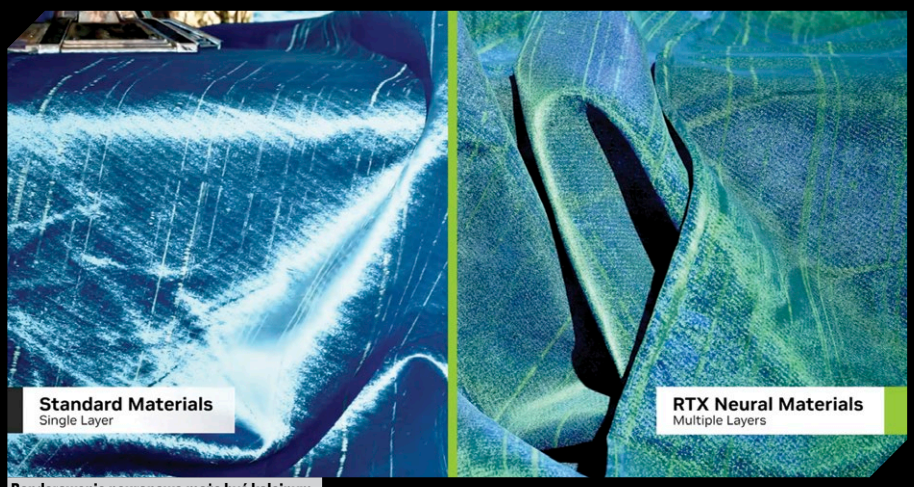
Kryzys z Crysisem

Wydany przed końcem 2007 r. Crysis stanowił techniczny majstersztyk, któremu w najwyższych detalach oraz rozdzielczości 1280 × 1024 pikseli nie potrafiły sprostać mocarne Radeon HD 4870 i GeForce GTX 280. Płynność powyżej 30 klatek na sekundę zapewniały jedynie podwójne karty graficzne. Crysis w kwestiach modelu fizycznego, mimiki czy cieniowania wyprzedzał epokę, nawet dziś wygląda apetycznie. Konsole Xbox 360 i Sony PlayStation 3 doczekały się konwersji (okupionych uproszczeniami) dopiero w 2011 r.

Pytanie „czy pójdzie na tym Crysis?" nieprzypadkowo weszło do kanonu komputero-

wych memów. Producenci GPU nie próżnowali: ATI Radeon HD 5000 (2009) był pierwszym GPU kolejnej generacji (z obsługą DirectX 11) wprowadzając istotne novum – teselację (dzielenie wielokątów na mniejsze bryły, co zwiększało zagęszczenie detali). Wzrost wydajności przełożył się na zainteresowanie nabywców kart. Dopomogła NVIDIA, która miała problemy produkcyjne z następcą GeForce GTX 200. Premierę GeForce GTX 400 (2010) przesunięto kilka miesięcy. Finalnie topowym układom NVIDII (zgodnym z DirectX 11) udało się dogonić konkurentów, co okupiono kiepską efektywnością energetyczną, wysokimi temperaturami i mało przystępnymi cenami. Dopiero poprawione GeForce GTX 500 (2010) trochę uspokoiło nieciekawą sytuację.

Max Payne zachwycał nie tylko oprawą graficzną, ale również bullet time.



Renderowanie neuronowe może być kolejnym krokiem w ewolucji grafiki.

Nowych kart graficznych ATI nie będzie

Spokojnie! Zmieniło się wyłącznie nazewnictwo: do sprzedaży trafił AMD Radeon HD 6000 (2010). Marka ATI została ostatecznie wygaszona. Nowości oferowały niewielki wzrost wydajności, co umożliwiło NVIDII utrzymanie palmy pierwszeństwa. AMD dorzuciło 2 GB pamięci graficznej w najszybszych modelach, zatem jej pojemność od czasów NVIDIA GeForce 2 GTS zwiększyła się 64-krotnie. Crysis nareszcie działał płynnie w rozdzielczości 1280 × 1024 pikseli na flagowcach obydwu producentów. Wystarczyły raptem trzy lata rozwoju GPU :)

Nowy, wspaniały pecet!

Sezon 2010–2011 przyniósł masę imponujących graficznie tytułów – Batman: Arkham City, Mafia II, Wiedźmin 2: Zabójcy królów, Battlefield 3, Crysis 2 oraz Metro 2033. Wiodącą rozdzielczością wśród graczy stawało się 1920 × 1080 pikseli. AMD Radeon HD 7000 (2011) rozpoczął nowy rozdział w architekturach producenta, zapewniając potężny skok w wydajności (zwłaszcza wykorzystujących DirectX 11). Odpowiedź NVIDII nastąpiła niebawem i GeForce GTX 600 (2012) skutecznie nawiązał rywalizację, dodatkowo oferując mniejszym poborem mocy. Kolejne lata wielkich rewolucji nie przyniosły – AMD Radeon 200 (2013) i Radeon 300 (2015) rozwijały założenia poprzedników, jedynie AMD Radeon Fury (2015) z superszybkimi pamięciami HBM, stanowił ciekawostkę.

NVIDIA również odcinała kupony – serie GeForce GTX 700 (2013) i GeForce GTX 900 (2014) skupione były głównie na podnoszeniu wydajności. W kwestii oprawy wizualnej najmocniej GPU dociskał Crysis 3 (2013). Microsoft wprowadzając Windows 10 (2015) namieszał na rynku wraz ze zintegrowanymi bibliotekami DirectX 12 (będącymi niskopoziomowym API wzorem 3Dfx Glide). Umożliwiło to efektywniejsze zarządzanie sprzętem, asynchroniczne wykonywanie operacji i skuteczniejsze odciążenie CPU. Tutaj pojawia się drażliwa kwestia obsługi m.in. kluczowego Async Compute (w uproszczeniu kolejkowanie rozkazów), która inżynierów NVIDII wprawiła w zakłopotanie.

Powolna adaptacja DirectX 12

Karty graficzne AMD od generacji Radeon 200, były sprzętowo zgodne ze wszystkimi funkcjami DirectX 12 (wcześniejsze Radeony HD 7000 obsługiwały część instrukcji). NVIDIA GeForce GTX 600 i GeForce GTX 700 okazały się bardziej zacofane, dopiero GeForce GTX 900 wprowadzały (teoretycznie) pełne wsparcie DirectX 12. Finalnie implementacja była połowiczna, bo układom brakowało dedykowanych silników obliczeniowych (co wymusiło programowe emulowanie operacji asynchronicznych).

AMD wykazało zdecydowanie lepsze przygotowanie do nowych standardów, wszak API Microsoftu było inspirowane API Mantle... stworzonym przez AMD i DICE (twórcy silnika Frostbite i Battlefield). W efekcie DirectX 11 przez długie lata utrzymywało dominującą pozycję wśród producentów gier, a DirectX 12 często pogarszał wydajność. NVIDIA zdołała więc zminimalizować straty. Pomogła także aktywna współpraca z deweloperami.

Rodzina NVIDIA GeForce GTX 1000 (2016) naprawiła błędy przeszłości, podnosząc poprzeczkę wydajności, zwłaszcza w GeForce GTX 1080 Ti, który doganiał GeForce GTX 980 SLI.

AMD dostało lekkiej zadyszki, odpuszczając rywalizację w high-endzie i skupiając się na średniej półce oraz modelach Radeon RX 400 (2016), odświeżonych w 2017 r. jako Radeon RX 500. Próby przejęcia wyższych segmentów rynku Radeonem RX Vega (2017) zostały przyjęte chłodno (choć Vegi by gorące). Wiedźmin

3: Dziki Gon, Rise of the Tomb Raider, Doom, Project CARS (2015–2016), uchodzące za najładniejsze produkcje tamtego okresu, zdecydowanie preferowały karty Zielonych.

Światłem malowane, DLSS-em wspomagane

Kamieniami milowymi w rozwoju układów graficznych były z pewnością akceleratory 3D, jednostka T&L, Pixel i Vertex Shader, potem unifikacja tychże i wreszcie DirectX 12. Wszystkie zdefiniowały kształt współczesnych architektur GPU. Następny znaczący krok wykonała NVIDIA, prezentując karty ze sprzętowymi jednostkami wspomagającymi ray tracing. NVIDIA GeForce RTX 2000 (2018) bezsprzecznie były rewolucyjnymi układami, obok sprzętowego wspomagania ray tracingu otrzymały również wyspecjalizowane jednostki Tensor, stosowane w szeroko rozumianej SI. Pierwsze przyspieszały skomplikowane obliczenia, drugie odpowiadały głównie za upscaling DLSS, (reprodukcję obrazu z niższej do wyższej rozdzielczości). Umożliwiło to zwiększenie wydajność o kilkadziesiąt procent, ale kosztem pogorszenia ostrości, zależnie od stopnia upscalingu. Obydwa rozwiązania były pionierskie, podlegają ciągłej ewolucji i upowszechnianiu.

Śledzenie promieni to technika generowania realistycznych obrazów 3D, oparta na analizowaniu źródeł światła trafiających bezpośrednio do obserwatora. Ray tracing upraszcza tworzenie oprawy wizualnej, dodając realistyczne oświetlenie, cieniowanie, okluzję otoczenia i odbicia, ale też pochłaniając znacznie więcej mocy obliczeniowej niż rasteryzacja. Przed 2018 r. nie występowało w grach komputerowych. Brakowało hardware'u zdolnego udźwignąć takie obliczenia w czasie rzeczywistym. GeForce RTX 2000, DirectX 12 Ultimate z pakietdm efektów DXR otworzyły nowe możliwości. Kolejna generacja kart graficznych AMD technologicznie mocno odstawała – Radeon RX 5000 (2019) nie zapewniał sprzętowej obsługi ray tracingu, brakowało także odpowiedzi na NVIDIA DLSS.

Pierwszym komercyjnym tytułem implementującym ray tracing został Battlefield V (2018), który zawierał śladowe ilości efektów śledzenia promieni. W krótkim czasie przybyło więcej oświetlonych promieniami produkcji: Control, Wolfenstein: Youngblood, Deliver Us the Moon, Metro Exodus: EE, Watch Dogs Legion (2019–2020). Pomiędzy nowościami debiutował Quake II RTX (2019), któremu jako pierwszemu wszczepiono path tracing (śledzenie ścieżek), czyli ulepszoną i docelową wersją ray tracingu wprowadzającą m.in. realistyczne oświetlenie promieniujące.

Przed końcem 2020 r. pojawił się wyczekiwany Cyberpunk 2077, naszpikowany efektami śledzenia promieni, który w wyższych rozdzielczościach masakrował najwydajniejsze GPU. Nawet wprowadzone wcześniej NVIDIA GeForce RTX 3000 (2020) z drugą generacją jednostek RT i Tensor, musiały wspomagać się upscalingiem. Umożliwiały wygenerowanie raptem 35–40 klatek na sekundę w rozdzielczości 3840 × 2160 pikseli. Starsi entuzjaści gier doznawali flashbacków z pierwszego Crysisa.

AMD Radeon RX 6000 (2020) obsługiwały sprzętowe śledzenie promieni, niestety pod względem wydajności mocno ustępowały konkurencji. Upscaling AMD FSR (odpowiednik NVIDIA DLSS) okazał się słabszy jakościowo, zwłaszcza od wersji DLSS 2.0 pracującej na ulepszonej sieci neuronowej. Cyberpunk 2077 otrzymał później aktualizację dodającą path tracing, niemniej poziom wymagań sprzętowych możecie z łatwością wydedukować. Rodzina AMD Radeon RX 7000 (2022) niewiele zmieniła, stanowiąc dla NVIDII alternatywę wyłącznie w rasteryzacji (wydajność śledzenia promieni pozostaje dwie generacje za rywalem). Większość tytułów oferujących zaawansowane implementacje ray i path tracingu – Alan Wake II, Black Myth: Wukong, Dying Light 2, Hogwarts Legacy, Indiana Jones i Wielki Krąg – jest w wysokich ustawieniach i rozdzielczościach zasadniczo niegrywalna na topowych Radeonach.

Roszady rynkowe, optymalizacja płynności

Podobno gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta. Może dlatego do grona producentów desktopowych kart graficznych wrócił Intel, którego ostatnie dokonania w tym zakresie miały miejsce w zeszłym milenium (niezbyt udanym i740 z 1998 r.). Rodzina Intel ARC A700 (2022) cierpiała z powodu niedopracowanych sterowników i średniej wydajności, pozostając ciekawostką dla odważnych. NVIDIA przy okazji premiery GeForce RTX 4000 (2022) konsekwentnie rozwijała założenia poprzednich architektur, ale dodając kolejną ciekawostkę. Frame Generation w DLSS 3, ze sprzętowym Optical Flow Accelerator sekwencyjnie analizuje obrazy pod względem ruchu pikseli i umożliwa interpolowanie klatek animacji. W praktyce oznaczało to podwojenie liczby FPS-ów (obecnie jedynym sposobem na poprawę płynności w coraz liczniejszych produkcjach), gdy wydajność GPU okazuje się niewystarczająca. NVIDIA oszukała system i zmieniła zasady kosztem większych opóźnień systemowych i drobnych artefaktów obrazu. Wyjściowa wartość klatek nie powinna być skrajnie niska, inaczej technika nieszczególnie się spisuje. AMD wprowadziło własny generator klatek, trudno oprzeć się przykremu wrażeniu, że ostatnimi czasy zmuszone jest gonić uciekającego konkurenta, zamiast samemu wprowadzać innowacyjne rozwiązania.

Nieoczekiwanie w niskim segmencie rynku ponownie zamieszał Intel, dostarczając udane ARC B500 (2025). Firma poprawiła oprogramowanie, sensownie wyceniła układy, zadbała o dobrą wydajność ray tracingu. Wyszło naprawdę nieźle, zważywszy, że procesorowy gigant podobno rozważał zamknięcie działu GPU.

NVIDIA (w momencie przygotowania tego materiału) wypuściła karty graficzne GeForce RTX 5000 (2025), będące aktualizacją poprzedniej generacji. Premiera wzbudziła mieszane odczucia, biorąc pod uwagę ponad dwuletni okres oczekiwania. Nowością była technika Multi Frame Generation, mogąca czterokrotnie zwiększyć liczbę klatek na sekundę, niemniej wzrost czystej wydajności pozostawiał sporo do życzenia. Niewydane jeszcze AMD Radeon RX 9000 (2025) zapowiadają się przeciętnie, chociaż miejmy nadzieję, że poprawią wyniki producenta w śledzeniu promieni, będącego piętą achillesową poprzedników. Co przyniesie przyszłość?

Sztuczna inteligencja i sieci neuronowe

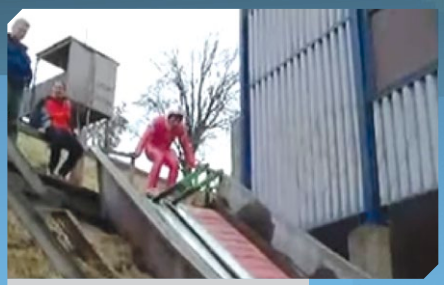
Rozwój oprogramowania i wzrost wymagań sprzętowych gier komputerowych, głównie za sprawą coraz śmielszego wdrażania ray i path tracingu, jest obecnie znacznie szybszy od rozwoju hardware'u. Wcześniej sytuacja wyglądała odwrotnie – warstwa programowa nie nadążała za sprzętową. Postęp jakości oprawy wizualnej poniekąd wymusił wprowadzenie technik upscalingu oraz generatorów klatek. Taka tendencja będzie się pogłębiać, dlatego szukanie alternatywnych ścieżek stanowi naturalny element ewolucji. NVIDIA silnie forsuje rozwiązania AI, które zaprzęgła do generowania grafiki trójwymiarowej, odkąd pojawiły się pierwsze układy GeForce RTX. Dalekosiężne plany giganta wykraczają poza skalowanie rozdzielczości czy interpolację klatek.

Operacje przeprowadzane z wykorzystaniem sieci neuronowych, kilkukrotnie poprawiające jakość i wymiernie zwiększające wydajność, mogą się dzisiaj wydawać abstrakcyjne. Pamiętajmy jednak, że niedawno podobnie myślano o śledzeniu ścieżek, natomiast wcześniej o dynamicznym oświetleniu, trójwymiarowych obiektach oraz palecie 256 kolorów. Zwrot w kierunku sztucznej inteligencji wydaje się nieunikniony, ponieważ producentów ograniczają zdolności fabryk, a możliwości coraz gęstszego upychania tranzystorów w krzemowych układach wyhamowują. **Sebastian Oktaba (PurePC.pl)**

Pykniemy w Małysza?

O fenomenie Deluxe Ski Jump

Do oddania skoku wystarczała myszka. Prostota zasad bez wątpienia wpływała na popularność tytułu. Problem zaczynał się, gdy podczas korekty postawy kończyło nam się biurko.



Jussi Koskela ma na swoim koncie skok na prawdziwym, profesjonalnym obiekcie. Mowa o skoczni Herttoniemi-Siilitie K15. 5 maja 2005 r. Fin uzyskał tam wynik 10 metrów.

Debiut Deluxe Ski Jump na srebrnym ekranie („E-mc2"). Gra symbolizowała zbiorowe szaleństwo na punkcie dyscypliny sportowej, którą kilka lat wcześniej mało kto w Polsce się interesował.

Chwilę po zakupie przez szkołę, do której uczęszczałem, nowych komputerów, a tuż przed tym, jak jakiś przedsiębiorczy duch wyniósł je pod osłoną nocy (policja znalazła zakopane nieopodal obudowy), miałem szansę uczestniczyć w socjologicznym fenomenie określanym jako „granie na informatyce". Liero, Wormsy, Doom i oczywiście Deluxe Ski Jump – tak wyglądała nasza cyfrowa edukacja.

Jussi Koskela to skromny gość. Nie ma parcia na szkło. Jeżeli już udziela wywiadu, mówi głównie o dziele swojego życia – symulatorze skoków narciarskich, rzadziej o sobie. Nie jest przy tym więźniem sukcesu jak niektórzy twórcy, dla których fakt splecenia nierozerwalnymi więzami własnego nazwiska z konkretnym tytułem zdaje się pewnego rodzaju przekleństwem (jak w przypadku Notcha i Minecrafta, choć oczywiście mowa o innej skali). Koskela kocha swoje cyfrowe dziecko, wciąż udoskonala formułę (obecnie dopieszcza DSJ4) i twierdzi, że nie ma zamiaru nigdy stworzyć innej gry. Wszystkim zajmuje się osobiście, ewentualnie z pomocą moderów. „Jestem tylko ja. Zabawne jest, kiedy ludzie piszą mi maile do działu sprzedaży, pytają o różne rzeczy, a ja po prostu jestem sam i odpowiadam na każde zapytanie (...). Nic nie będzie wykonane, póki sam tego nie zrobię" (fragment wywiadu dla GOL-a).

Szczyt Małyszomanii to lata 2001–2002. Transmisję konkursu olimpijskiego w Salt Lake City śledziło w naszym kraju 17 mln widzów!

Zaczął wcześnie, swoją pierwszą grę napisał, mając zaledwie dziewięć lat. Wiedzę zdobywał nie po to, by przygotowywać grunt pod przyszłą informatyczną karierę – po prostu, jak tysiące innych dzieciaków na całym świecie, intrygował go proces. Komputery były czymś nowym, świeżym. Czymś, czemu chce się zajrzeć pod maskę. Szybko złapał cyfrowego bakcyla – zabawa kodem go uspokajała, pomagała w walce z nudą. Pierwszą wersję Deluxe Ski Jump wypuścił już w 1999 r. Pierwotnie tytuł miał być czymś zupełnie innym: opartą na skakaniu platformówką. Młody Koskela dłubał przy mechanikach wybijania się z ziemi i próbował ogarnąć przewijanie ekranu w prawo. W pewnym momencie dostrzegł, że „obraz na ekranie monitora zaczął przypominać skocznię narciarską". Olśniło go. Jak sam wspomina w rozmowie ze sport.pl: „W tym czasie dostępne były tylko proste gry o skokach, więc pomyślałem, że stworzę taką, która będzie oparta na prawdziwej fizyce i precyzyjnym sterowaniu myszką. Wygospodarowałem na ten projekt trzy miesiące po ukończeniu szkoły średniej. Pierwsza wersja DSJ została ostatecznie dopracowana na dzień przed tym, gdy rozpocząłem służbę wojskową".

W jednostce ciężko zajmować się promocją, więc Jussi poprosił ojca, by ten odpowiadał na ewentualne maile. Kiedy młodzik wrócił do domu, okazało się, że DSJ zyskało status małej perełki. Ośmielony sukcesem wraz z bratem założył studio Mediamond (którego strona celowo wygląda jak relikt lat zerowych, zachęcam do odwiedzin) i zdecydował, że teraz jego misją będzie dopieszczanie produkcji. Jak powiedział, tak uczynił. W 2000 r., na przecięciu milleniów napisał DSJ2, będące w istocie rozbudowaną i doszlifowaną jedynką, a rok później wypuścił wersję 2.1. Młody Fin nawet nie miał prawa wiedzieć, że z ostatnim wciśniętym enterem odciśnie potężne piętno na ulokowanej po drugiej stronie Bałtyku, prostującej zgięty stuleciami następujących po sobie kryzysów kark Polsce.

„Skacz, skacz jak Adam Małysz"

„Myślę, że 80% (graczy) stanowią Polacy", mówił w wywiadzie dla GOL-a Koskela. Absurdalny wynik, biorąc pod uwagę estymę, z jaką skoki traktuje się w górzystej

Austrii, mroźnej Finlandii czy w inwestujących niemałe pieniądze w sport Niemczech. Żeby zrozumieć, co się kryje za tą liczbą, trzeba cofnąć się do roku 2001 i obudować go politycznym oraz ekonomicznym kontekstem. 6 stycznia 2001 r. to data zwycięstwa wątłego młodziana z charakterystycznym wąsikiem (nie, nie tego) – Adama Małysza – na skoczni Bischofshofen (i przy okazji wygrania całego Turnieju Czterech Skoczni). Dla III Rzeczypospolitej, która dopiero podnosiła się z kolan po dekadach komuny i dramatycznych latach 90., był to szok. Wielkie gospodarki, na które tęsknie patrzyliśmy przez dziesięciolecia, to całe „zachodnie El Dorado", nagle musiały uznać wyższość skoczka z dopiero definiującego się kraju ulokowanego na symbolicznej granicy Europy i szeroko rozumianego Wschodu. Włodzimierz Szaranowicz nazwał swego czasu Małysza „idolem kryzysowym", zaś Zbigniew Nęcki, psycholog, tak opisywał wagę jego sukcesów: „Rozmiary zwycięstwa Małysza graniczą z cudem. Wyskoczył nimi ponad wszystkie nasze nieszczęścia – zgryzoty przegrywających piłkarzy, brak spektakularnych sukcesów na olimpiadzie... Sen o Janku Muzykancie realizuje się w Adamie, skromnym chłopcu z Wisły".

Każdy z nas chciał bić rekordy skoczni i pałaszować bułki z bananami. Budowaliśmy prowizoryczne obiekty z taboretów, skręcaliśmy nogi, wybijając się z huśtawek, lepiliśmy ze śniegu Wielką Krokiew. I oczywiście „graliśmy w Małysza". Deluxe Ski Jump 2.1 miał wszystko, by rozbłysnąć w ogarniętym Małyszomanią społeczeństwie. Dwójka zawierała polską wersję językową – było to ważne w kraju dopiero przestawiającym zwrotnicę z rosyjskojęzycznych na anglojęzyczne tory. W dodatku odpalała się na przysłowiowym ziemniaku i ważyła tyle, ile ja na studenckim wikcie blisko dwie dekady temu, czyli niewiele – mieściła się na dyskietce 3,5", co znacząco ułatwiało jej dystrybucję. Dorzućmy do tego kompetytywny charakter i banalne w zrozumieniu, ale już trudniejsze w opanowaniu, bo silnie oparte na fizyce mechaniki.

Podsumujmy: dziadowski komp, dyskietka, myszka, wolny kwadrans i paczka kumpli wystarczały do komfortowego wcielenia się w nadwiślańskiego superbohatera. Czy to mogło nie zadziałać?

Popularność DSJ wykraczała jednak poza ciasne, pachnące potem, przepalonym kurzem oraz linoleum salki i szybko zamanifestowała się w polskiej popkulturze. Każdy z nas kojarzy na pewno (a jeśli nie kojarzy, to niech sobie teraz włączy i skojarzy, że jednak kojarzy) kawałek katowickiego Resortu K-ce pt. „Skacz jak Adam Małysz":

„Wchodzę do domu i włanczam peceta
Deluxe Ski Jump już na mnie czeka
K-90 – znów to wyzwanie
100, 120 – realne zadanie
Chcę tak jak Adam zdobyć mistrza świata
Ręce do tyłu, wypięta klata"*

* zachowano oryginalną pisownię

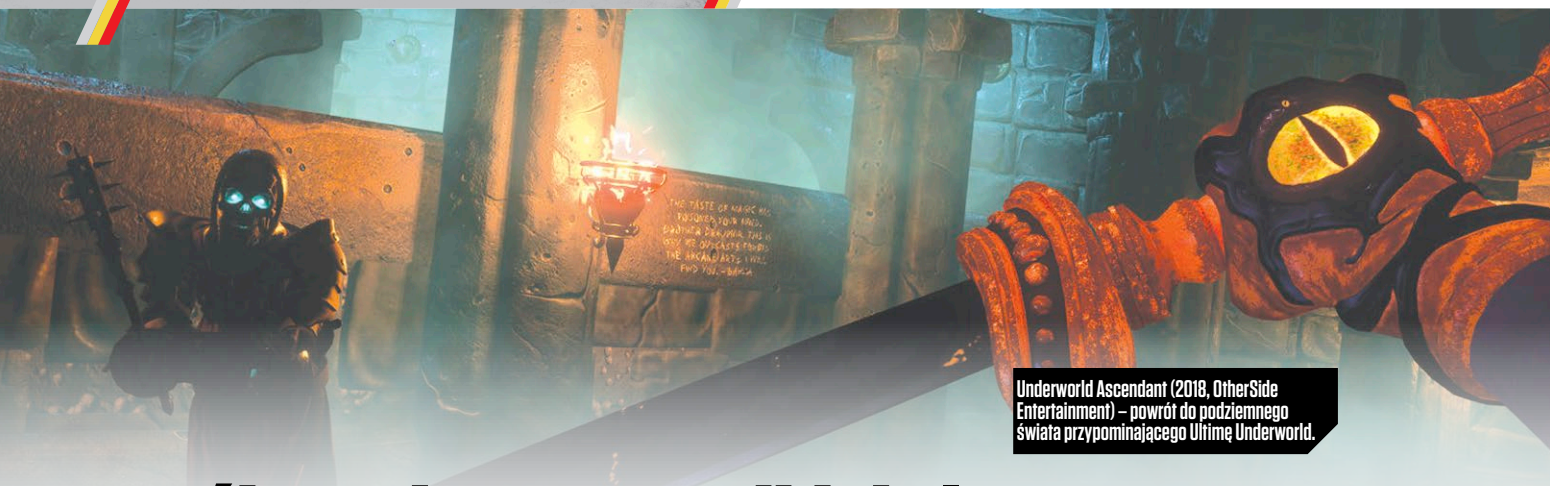
Większość z nas miała ten kawałek na swojej winampowej playliście. Popularne skoki trafiły nawet na srebrny ekran. W filmie Olafa Lubaszenki pt. „E=mc2" (2002) słyszymy podczas mającej miejsce na posterunku rozmowy, że któryś ze stróżów prawa skoczył 280 metrów na Słowenii. Na prośbę: „Pokaż ryplej" odpowiada wyraźnie smutny: „Nie wylądowałem". Jussi wspomina, że producenci filmu zgłosili się do niego z prośbą o zgodę na wykorzystanie fragmentu gry, a informacja o tym, że DSJ ma swoje miejsce w klasyce polskiej kinematografii, do dziś widnieje na oficjalnej stronie Mediamond.

Fiński kopciuszek

Jussi Koskela nie jest najbardziej znanym przedstawicielem fińskiego gamingu. Ten tytuł bezsprzecznie dzierży Sami Antero Jarvi znany szerzej pod pseudonimem Sam Lake. Deluxe Ski Jump to ani pierwsza gra o skokach narciarskich na świecie (w 1985 r. tę dyscyplinę starało się odwzorować Winter Games), ani nawet pierwszy tego typu tytuł w kraju tysiąca jezior (tu należy przywołać Ville Kononena i wydane w 1994 r. Ski Jump International). Wiele małych produkcji smażonych przez jedną osobę w domowym zaciszu zapisuje się w annałach dzięki temu, że coś rozpoczynają, są prekursorem trendu. DSJ wydaje się w tym kontekście dziwną aberracją. Ziarnem, które mogło wykiełkować jedynie przy odpowiedniej fazie Księżyca i na konkretnej glebie. Czy to cokolwiek tytułowi ujmuje? Absolutnie nie. Jeżeli jeden człowiek zza morza potrafi ukończoną dzień przed pójściem w kamasze gierką zgromadzić przed monitorami miliony, to – uwierzcie mi – owoc jego pracy zasługuje na miano arcydzieła. **Kacper Adamus**

Wspomnienia drugiej narty... (znaczy połówki)

Monika Adamus: „W naszej szkole skoki uciągały może ze dwa komputery. Sprzęt zdecydowanie nie był pierwszej świeżości. Specyfika czasów. Dlatego lekcje informatyki często wyglądały tak, że wokół jednego monitora gromadziła się cała klasa i wzajemnie się dopingowaliśmy przy pobijaniu rekordu skoczni. Nauczycielowi to nie przeszkadzało – ważne, że nie graliśmy w żadną z TYCH GIER, w których do kogoś się strzela, kogoś się okłada. Pamiętam, że nigdy nie szło mi na większych skoczniach, nie wytrzymywałam napięcia i miałam problem z wybiciem czy wylądowaniem. Wolałam bardziej klasyczne obiekty".



Underworld Ascendant (2018, OtherSide Entertainment) – powrót do podziemnego świata przypominającego Ultimę Underworld.

W trójwymiarowym odbiciu lustrzanym: mroczne lochy, cyberpunkowe zombiaki i złodziej skryty w cieniu

Looking Glass to właściwie wspólny mianownik dla kilku studiów deweloperskich – ci sami ludzie i niesamowite, ponadczasowe pomysły na gry oraz uniwersa. Światy tak wielkie i tak wciągające, jak gdyby ktoś wepchnął nas (w nasze własne życzenie) we wzburzone wody rzeki zakończonej wodospadem. A my jeszcze chętnie zapłaciliśmy za atrakcje...

Pierwszy wspólny projekt Paula Neuratha i Neda Lernera to studio Blue Sky Productions, które zajęło przestrzeń biurową po Originie (Salem w stanie New Hampshire), przenoszącym się do Teksasu. Paul i Ned poznali się pod koniec lat 70. – na kursie w Wesleyan University stworzyli wspólnie grę 3D z literek ASCII na zaliczenie. W 1985 r. opracowali strzelaninę 3D Deep Space: Operation Copernicus wydaną przez Sir-Tech. W DNA ich przyszłych produkcji ów trójwymiarowy element miał pozostać już na stałe. Ze studia Lerner Resarch założonego przez Neda wyszedł m.in. Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer (1987), którego testową wersję generał Yeager podsumował słowami „Ta rzecz jest cholernie realistyczna". Paul w 1989 r. opracował Space Rogue, rozbudowaną, przygodową wersję Deep Space. Niewątpliwie ten space sim stał się inspiracją dla Wing Commandera, bo to przy tej grze wiele czasu spędził Chris Roberts.

Pod wspólny szyld Blue Sky Productions Paul i Ned zapraszają Douga Churcha (autora silnika 3D) do prac nad dungeon crawlerem w trójwymiarowym środowisku. Tak powstaje Underworld, rebrandowany i wciągnięty później do uniwersum Richarda Garriotta (Lorda Britisha) jako Ultima Underworld, wydany 21 marca 1992 r. Data jest tu istotna, jeśli przypomnimy sobie premiery innych ważnych tytułów 3D z tego okresu. Ultima Underworld: The Stygian Abyss pojawiła się dwa tygodnie przed premierą shareware'owego epizodu Wolfensteina 3D (5 maja 1992 r.), prawie rok po wydaniu Hover Tank 3D (kwiecień 1991 r.) i pięć miesięcy po Catacomb 3D (listopad 1991 r.). Wiemy, że przed powstaniem Catacomb 3D John Carmack widział demo Underworld na CES w 1990 r. i uznał, że jest w stanie napisać bardziej wydajny silnik 3D z teksturami na ściankach. Rzeczywiście Catacomb 3D działał szybciej, ale silnik Underworld był znacznie bardziej zaawansowany: ściany łączące się pod różnymi kątami, ścieżki, przejścia, schody i podesty różnicujące wysokość podłoża, tekstury pokrywające sufity oraz podłogi. Nawet Wolfenstein 3D nie mógł się równać ze złożonością dzieła Douga Churcha. Dopiero silnik Dooma (10 grudnia 1993 r.) zaprezentował podobne możliwości. Underworld nie był pozbawiony wad – interfejs, nacisk na elementy cRPG i inspiracje czerpane z Dungeon Mastera zaważyły na raczej wysokim progu wejścia dla graczy. Drugi element, który niemal pogrzebał w pamięci trójwymiarową Ultimę, to wymagania – minimum 386 i 2 MB RAM okazały się zdecydowanie niewystarczające do komfortowej zabawy.

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer (1987) – symulator lotu, doceniony przez pilota i amerykańskiego generała.

Space Rogue (1989) – kosmiczny symulator Paula Neuratha, który stał się inspiracją dla Wing Commandera.

W pierwotnych założeniach Underworld miał się ukazać na święta 1991 r. – w trakcie tworzenia burze mózgów i nowe pomysły niemal pogrzebały projekt, dopiero powrót Warrena Spectora do Salem oraz pomysł Paula Neuratha, by wynająć w pobliżu Bostonu dodatkowe biuro pod nieoficjalnym szyldem „Dokończyć Underworld teraz", poskutkowały. Gra trafiła na rynek jako spin-off towarzyszący premierze Ultimy VII. Koszt Underworld wyniósł 400 tys dol., wkrótce okazało się, że sprzedaż trójwymiarowej Ultimy idzie lepiej od Ultimy VII (której produkcja kosztowała 1 mln dol.), ostatecznie osiągając pułap 500 tys. egzemplarzy.

Arx Fatalis (2003) – znajomy scenariusz: podziemny świat i samotny bohater. Czyżby Paul Neurath wrócił do Underworld?

Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992) – takiego silnika 3D na początku lat 90. nie powstydziłby się Doom.

Thief: The Dark Project (1999).

Lustrzana pogoda

W 1992 r., po wydaniu Ultima Underworld, Blue Sky odkrywa, że jego nazwa jest zbyt podobna do tej, którą ma firma zajmująca się produktami edukacyjnymi. Paul i Ned ostatecznie łączą swoje przedsięwzięcia pod wspólnym szyldem LookingGlass Technologies. 10 stycznia 1993 r. wydają Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds. Jeszcze raz Underworld nie wyrobił się z terminem świątecznym. Zmiany w silniku to m.in. większa liczba kolorów i obiektów 3D oraz o 30% powiększony obszar okna, przez które patrzymy na świat, a także przebudowany, wygodniejszy interfejs. Do zespołu LookingGlass Technologies dołączył w roli twórcy narracji i fabuły Austin Grossman, czerpiąc inspiracje dla Underworld II z D&D Tomb of Horrors.

Stresująca dziewięciomiesięczna praca w kazamatach Ultimy, podsumowana żmudnym procesem testowania i usuwania błędów, doprowadziła zespół Paula i Neda niemal na skraj wypalenia. Dlatego ich kolejna gra miała nas wystrzelić z podziemi Ultimy na... orbitę.

System Shock stworzony przez Warrena Spectora i Douga Churcha przytłaczał atmosferą ciężkiego horroru sci-fi. Szybko okazało się, że orbitalna stacja kosmiczna opanowana jest przez coś w rodzaju zombie i inne sfiksowane maszyny, a w centrum tego chaosu tkwi S.H.O.D.A.N. (Sentient Hyper-Optimized Data Access Network), zbuntowana SI. Gra ukazała się 23 września 1994 r., niecałe dwa lata po premierze drugiego Underworld. Podobnie jak poprzednie tytuły trawił ją przerośnięty, skomplikowany interfejs, ale ratował nowszy silnik 3D i dużo akcji. No i cyberpunkowa, ciężka atmosfera survival horroru, opowiadana tekstem zachowanym w elektronicznych pamiętnikach i e-mailach. Były i wycieczki w wirtualną rzeczywistość, choć sprzedaż System Shocka (170 tys. egzemplarzy) dowodziła, że na cyberpunk w grach było jeszcze trochę za wcześnie, a LookingGlass wtopił pieniądze na swoim pomyśle.

Swobodnych lotów...

W międzyczasie studio LookingGlass odnalazło się w innym gatunku gier – symulatorach lotu, nastawionych na akrobacje w powietrzu. Wydany 7 czerwca 1995 r. Flight Unlimited konkurował bezpośrednio z Microsoft Flight Simulator, przynosząc spore zyski wydawcy (ponad 780 tys. sprzedanych kopii). Sequele ukazywały się w odstępie dwóch lat, już pod szyldem Looking Glass Studios: w 1997 r. – Flight Unlimited II, w 1999 r. – Flight Unlimited II. Oba entuzjastycznie przyjęte przez recenzentów, gorzej wypadły pod względem sprzedaży. W tym miejscu warto jeszcze odnotować Terra Nova: Strike Force Centauri (1998), futurystyczną, taktyczną strzelaninę rozgrywającą się pod niebem Centauri. Tytuł, łączący kilka gatunków, niestety nie został doceniony przez graczy.

Złodziej kryje się w cieniu

Słaba sprzedaż Terra Novy i British Open Championship Golf zmusiła Neuratha do pozbycia się udziałów w LookingGlass, które przemianowano na Looking Glass Studios. W ostatnim okresie działalności studia rodzi się jeszcze jedna ważna gra – Thief: The Dark Project (1 grudnia 1998 r.), skradanka pierwszoosobowa w otoczce średniowiecznego fantasy i tajnej gildii złodziei. To jeden z największych finansowych sukcesów Looking Glass, ze sprzedażą na poziomie 500 tys. egzemplarzy. Gra wciągająca, immersyjna, ze świetnie zarysowaną fabułą i dobrze zaprojektowanym światem. Dla wielu graczy to matka wszystkich skradanek. Dość powiedzieć, że Thief doczekał się w 2000 r. sequela (Thief II: The Metal Age) oraz kontynuacji Thief: The Deadly Shadows w 2004 r., już po zamknięciu Looking Glass Studios. W 2009 r. nastąpił reboot serii – to Thief stworzony przez Eidos Montreal.

Zanim Looking Glass Studios upadło w 2000 r., wydało na świat jeszcze jedną kultową grę – System Shock 2 (11 sierpnia 1999 r.) – to samo, co w poprzedniej części, ale w lepszej oprawie graficznej i z większą dynamiką. Entuzjastyczne oceny recenzentów nie przełożyły się na sprzedaż – ta w 2000 r. dobiła do niecałych 60 tys. kopii.

Epitafium

Podsumowaniem tej opowieści pewnie powinno być to, że Looking Glass to niewątpliwie wizjonerzy, ścigający się na początku lat 90. z id Software na silniki 3D (z dużym sukcesem). To również jeden z najbardziej wpływowych amerykańskich deweloperów, echa jego gier widać w BioShocku, Deus Ex, Prey czy Dishonored. Bohaterowie tej opowieści dalej wpływają na świat swoimi dziełami. Paul Neurath po zamknięciu Looking Glass współtworzył Arx Fatalis (2003) i Underworld Ascendant (2018) – w gruncie rzeczy duchowych spadkobierców Ultima Underworld. Była też próba wskrzeszenia System Shock w trzeciej odsłonie (pod szyldem OtherSide Entertainment, studia założonego przez Paula Neuratha), o której wiemy od 2015 r. Współtworzyć miał ją Warren Spector, ale skończyło się na przekazaniu praw do marki Tencentowi. I słuch o System Shock 3 na razie zaginął. Nazwisko Austina Grossmana dostrzeżemy przy obu częściach Dishonored, natomiast Doug Church pracował przy Deus Ex i Tomb Raider: Legend.

Życie po życiu

W 2012 r. rodzi się całkiem nowe Nightdive Studios. Założone przez Stephena Kicka i jego żonę Alix w wyniku dziewięciomiesięcznej podróży przez Meksyk i środkową część Ameryki. Stephen odkrył, że na jego netbooku nie da się zagrać w System Shock 2 na CD-ROM, a oficjalnej dystrybucji cyfrowej z łatkami próżno szukać w internecie. Bez przeciągania tej historii – w 2013 r. od Nightdive Studios dostajemy działającego System Shock 2 (jest na Steamie i GOG-u). Dwa lata później pojawia się poprawiony System Shock: Enhanced Edition. W 2023 r. Nightdive idzie na całość, serwując nam remaster System Shocka. Z ostatnich zapowiedzi niestrudzonego Stephena i Alix wynika, że otrzymamy też remaster System Shock 2 (z podtytułem 25th Anniversary Remaster). Niecierpliwie oczekujemy, bo ćwierć wieku od System Shock 2 już upłynęło! **VOyager**

SIERRA I SPÓŁKA

WITAJ, WESOŁA PRZYGODO!

Jeżeli pamiętacie komiks Grzegorza Rosińskiego i Jeana Van Hamme'a zatytułowany „Wyprawa", to może podobnie jak mnie wbiły Wam się w pamięć słowa z pierwszego dymka: „Witaj, wesoła przygodo!". To hasło doskonale odzwierciedla uczucie, kiedy na przełomie lat 80. i 90. uruchamiało się przygodówkę od Sierry, która wtedy była synonimem wspaniałych gier przygodowych.

Kiedy Lucasfilm Games w 1985 r. wypuszczało Ballblazera i Rescue on Fractalus!, Ken i Roberta Williamsowie mieli już w portfolio ponad 30 gier, w tym osiem tekstówek (m.in. Mystery House i gigantycznego Time Zone) oraz pierwszą część King's Quest – pioniera nowożytnej epoki gier point and click.

Maniac Mansion Lucasfilmu (1987) powstał jako odpowiedź na tytuły, których czasami po prostu nie dało się ukończyć bez podpowiedzi, albo takich, w których można było doprowadzić do klinczu na początku rozgrywki i odkryć to dopiero po kilku dniach. Wprawdzie nie tęsknię za podobnymi rozwiązaniami, acz w grach Sierry nie przeszkadza mi to tak bardzo jak u innych.

Wspólne cechy przygodówek Sierry

Co przede wszystkim charakteryzowało gry Sierry? Kilka podobnych rozwiązań. Można było zabrnąć w ślepy zaułek, gdy wcześniej czegoś nie zrobiliśmy lub nie zabraliśmy. Wielokrotnie przeżywaliśmy też śmierć bohatera lub bohaterki, która mogła być spowodowana np. nieopatrznym zjedzeniem bądź wypiciem czegokolwiek. W serii Space Quest zgony miały zawsze doskonałą oprawę audiowizualną opatrzoną złośliwym komentarzem twórców. W gruncie rzeczy parafraza hasła reklamującego oszczędności („save early, save often") idealnie pasuje do gier Sierry. Inaczej nie przetrwamy.

Magiczne pomysły Sierry

Sierra (z siedzibą w Oakhurst w USA) na początku lat 90. była jedną z największych firm tworzących gry, obok Electronic Arts i Activision. Zatrudniała 1500 osób, a w portfolio miała 12 studiów (m.in. Dynamix i Papyrus). To oni wydali pierwszego i drugiego Half-Life'a, samodzielnie zbudowali rynek dla kart dźwiękowych (gry Sierry obsługiwały karty Adlib, Sound Blaster oraz Rolanda MT-32), stworzyli pierwszą grę ze zmianą pory dnia (King's Quest IV) oraz rozwinęli rynek wydawniczy poradników z podpowiedziami (magiczne, czerwone okienko z folii umożliwiające odczytywanie podpowiedzi oraz pisaki odsłaniające treści). Już w 1991 r. Sierra Network dała graczom szansę na rozgrywki online w Red Barona, w tym samym roku decydując się na wydanie gier na CD. Przez dwie dekady swojej działalności (1979–1999) Sierra stała się hegemonem w dziedzinie gier przygodowych. Dla porównania – Lucasfilm Games wydał łącznie tyle przygodówek, ile Sierra w jeden rok.

Przygodówki z polskiej perspektywy

W Polsce w czasach największej świetności Sierry niepodzielnie panowało piractwo. IPS, pierwszy poważny dystrybutor oprogramowania, stawiał na początku na gry Electronic Arts i MicroProse, czyniąc czasami jednak wyjątek. Ukazały się m.in. Quest for Glory 3, King's Quest VI, Larry I VGA, Larry V, Space Quest I VGA, King's Quest I EGA i Betrayal at Krondor (dzisiaj białe kruki kolekcjonerskie z racji maleńkiego nakładu; za swoją kopię Betrayala zapłaciłem w 1994 r. całe 694 tys. zł, niecałe 70 zł na „nowe", ale wtedy to były naprawdę duże pieniądze). Oczywiście mówimy tutaj o tak zwanym okresie klasycznym, od premiery King's Quest VII prawie wszystkie wydania na CD były u nas dostępne.

Solucje do gier pojawiały się w magazynach komputerowych, ale można je było również kupić na giełdach jako odbite na ksero małe, zeszytowe wydania albo w formie dyskietki na Amigę, zawierającej opisy przejścia ok. 100 tytułów w języku angielskim. Kosztowała tyle, co 10 (giełdowych) gier, ale było warto.

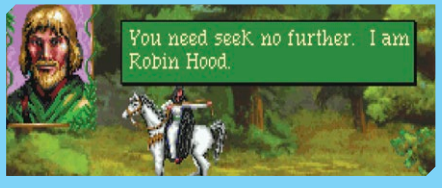
Najlepsze, rekomendowane przygodówki Sierry

Najważniejsze pytanie brzmi: w co dziś z portfolio Sierry warto zagrać? Wprawdzie z seriami gier jest tak jak z oglądaniem „Gwiezdnych wojen" od „Nowej nadziei" (domyślając się w trakcie, co to takiego te Wojny Klonów), więc wskazane jest granie od samego początku. Jednak istnieje kilka wartościowych tytułów, w które można bez nakładania okularów nostalgii zagrać i dziś. Oto one:

King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow (1992)

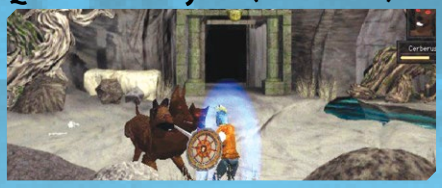
Jedna z pięciu najlepszych gier Sierry. Długa, z wyważonym poziomem trudności, intrygującymi zagadkami i niewymagająca dogłębnej znajomości poprzednich części. Pełne udźwiękowienie, z utworem „Girl in the Tower", ukazało się w 1993 r. Fabuła? Książę Alexander, syn króla Grahama, wybiera się na wyprawę, aby znaleźć księżniczkę, którą spotkał w piątej części King's Quest. Liczba nawiązań do bajek, baśni, podań i mitów jest ogromna. Do tego kilka możliwych zakończeń (zależnych od naszej pomysłowości w rozwiązywaniu problemów). Bardziej opłaca się stosować spryt i siłę argumentów niż argument siły.

Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood (1991)



Opowieść o Robin Hoodzie, której nie powstydziłby się scenarzysta „Robina z Sherwood". Celtycka magia, zły szeryf, pazerni mnisi, druidzi i rozbudowany system decyzyjny, co skutkuje różnymi zakończeniem historii dzielnego banity. Przez całą grę zbieramy okup za króla Ryszarda Lwie Serce i rozwijamy bandę. Tylko od naszych poczynań zależy, ilu jej członków przeżyje. Pamiętajcie, by podczas zabawy włączyć emulację Rolanda MT-32!

Quest for Glory I–V (1989–1998)



Tutaj TRZEBA zagrać we wszystkie części! Najlepsza przygodówka wśród RPG-ów i najlepszy RPG wśród przygodówek. Możliwość transferu bohatera pomiędzy epizodami, każda część oparta na innym zestawie baśni i legend z innej strony świata (I – Niemcy, II – Bliski Wschód, III – Afryka, IV – Bałkany, V – Grecja), dowcip będący syntezą Świata Dysku i Monty Pythona (jest nawet morderczy królik!), bogata w pomysły i zwroty akcji fabuła i na dodatek możliwość przejścia każdej części wojownikiem, magiem lub złodziejem (a od pewnego momentu paladynem), co często wiąże się z zupełnie odmiennymi questami przy zachowaniu ram fabularnych. Do tego rozwijamy postać poprzez wykonywane czynności (na przykład im więcej się wspinamy, tym bardziej rośnie nam rzeczona umiejętność) – tego nie da się po prostu nie kochać. Jednym słowem – wherever you go, there you are!

Phantasmagoria (1995)

Pierwsza gra FMV, która odniosła wielki sukces (ponad milion sprzedanych egzemplarzy), a zarazem tak brutalna, że została natychmiast zakazana w Australii. Dziś może nie straszy tak jak kiedyś, ale utwór „Consumite Furore" w ciemnym pokoju wywołuje ciarki, no a zbrodnie na ekranie są na tyle realistyczne, że pozostają długo w pamięci.

Police Quest II: The Vengeance (1988)

Sonny Bonds, policjant z miasta Lytton, w filmowej historii przypominającej scenariusz serialu „Miami Vice". Mniej monotonnych procedur niż w części pierwszej, lepsza fabuła niż w trójce i pauza akcji podczas wpisywania komend. Zły koleś jest bardzo zły, a niewłaściwie skalibrowany pistolet może szybko zakończyć karierę. Koniecznie kupcie sobie pudełko donutów i słodką kawę z mlekiem. Pomogą wczuć się w klimat gry.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (1987/1991)

Graficzny remake tytułu Softporn Adventure (wydanego sześć lat wcześniej). Opus magnum Ala Lowe'a, nauczyciela muzyki, który programowania nauczył się w trakcie pobytu na chorobowym. Zarazem tytuł, który uświadomił Kenowi i Robercie skalę piractwa (hintbooków z opisem przejścia sprzedało się dwa razy więcej niż pudełek z grą). Uczynienie bohaterem fajtłapowatego podrywacza Larry'ego było strzałem w dziesiątkę, a podrywanie panienek na ekranie nigdy nie było równie fascynujące. Remake z 1991 r. to już point and click, ale bez zmian w fabule. Sequele miały lepsze i gorsze momenty, czwarta część nie ukazała się nigdy, Warto sięgnąć też po Larry'ego VI i VII (ostatnią część wydano w znakomitej, polskiej wersji językowej).

Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993) The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (1995)

Jane Jensen (współautorka serii King's Quest) w końcu zagrała pierwsze skrzypce i stworzyła jednego z najbardziej poważnych bohaterów Sierry. Księgarz, niespełniony pisarz z Nowego Orleanu, uwikłany w intrygę kultu voodoo, sięgającą 100 lat w przeszłość, odkrywa swoją tożsamość i być może stawi czoła potwornościom, których sobie nie wyobrażał. Dialogi i fabuła stoją na bardzo wysokim poziomie. Z kolei część druga to prawdopodobnie najlepsza gra FMV w historii (sorry, Tex Murphy). Nikt chyba wcześniej (ani później) nie stworzył tak rewelacyjnego klimatu tajemniczej przygody. Fragment zaginionej opery Wagnera, której jeden z aktów z prawdziwymi śpiewakami odgrywa kluczową rolę w trakcie rozgrywki, został napisany specjalnie na potrzeby produkcji, a na nagrania (sześć płyt CD) nie żałowano pieniędzy.

Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers (1991) Space Quest V: Roger Wilco – The Next Mutation (1993)

Kosmiczne przygody mogą mieć tylko jedno imię: Roger Wilco. Facet zostaje bohaterem dlatego, że wypił kilka piw za dużo i wylądował na statku kosmicznym w zaszczytnej roli sprzątacza powierzchni płaskich. Gdy obcy urządzają masakrę, on kima w schowku na szczotki. A potem już z górki: dwa razy ratuje świat i szykuje się życie długie oraz szczęśliwe. Aż do fabularnego twistu niczym z „Powrotu do przyszłości" w Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers. To jedna z dwóch najlepszych części, naśmiewająca się z kina i literatury SF. Piątka (z podtytułem The Next Mutation) pełna jest nawiązań do „Star Treka", „Gwiezdnych wojen", „Obcego", „Terminatora" i „Predatora". Cóż, pamiętajcie, że w pustce kosmosu nikt nie usłyszy Waszego śmiechu...

Epitafium

Budynek Sierry w Oakhurst 22 lutego 1999 r. został ostatecznie zamknięty. To tam przez dwie dekady powstawały najważniejsze amerykańskie przygodówki. Za to Ken i Roberta Williamsowie, po dłuższym okresie opływania świata na jachcie motorowym, wrócili do tworzenia gier, ostatnio chodzą słuchy o... Phantasmagorii 3. **Paweł „Editore" Gawlikowski**

SAPER I PASJANS

CZYLI JAK SKUTECZNIE MARNOTRAWIĆ CZAS W BIURZE

Paradoksalnie firma, która w swoim portfolio ma największy zbiór biurowych aplikacji i oprogramowania wspomagającego pracę, zasłużyła też na miano największego koncernu, który przyczynił się do trwonienia czasu. Na gry.

Edge Surf – barwna, czasualowa zręcznościówka rozgrywana w oknie przeglądarki Edge.

Microsoft ma na swoim koncie wiele sukcesów i porażek. Zanim tę markę zaczęliśmy kojarzyć z Xboksem, już podczas prac nad pierwszymi wersjami Windowsa amerykańska korporacja dostrzegła potencjał w rozrywce na pulpicie. Nic bowiem tak nie przyciąga klientów do zakupu Windowsa, jak dołączone do systemu operacyjnego Notatnik, Kalkulator i... Pasjans. Zanim jednak świat zaczął spędzać przerwy od pracy na rozwiązywaniu karcianych łamigłówek, Microsoft przetestował na graczach...

Reversi na rozgrzewkę!

To prosta układanka logiczna, którą mogą pamiętać jedynie najstarsi użytkownicy Windows 1.0–3.0 (tak, serio, istnieją takie wersje OS-a Microsoftu). W Reversi na planszy 8 × 8 walczymy o dominację, naprzemiennie układając dwukolorowe kamienie, podobnie jak w Gomoku. Na szczęście szybko (po pięciu latach istnienia Windowsa) zrezygnowano z tego pomysłu na rzecz...

Solitaire i Minesweeper

To najdłużej przesiadująca w Windowsie para aplikacji (obok Notatnika i Kalkulatora). Pierwszy debiutował w Win 3.0 (1990), drugi wraz z Win 3.11 (1992). Wspólna droga tej parki gier prowadziła nieprzerwanie do Win 7. Dla Solitaire'a – z krótką przerwą na Win 8/8.1 i powrotem w Windows 10/11 w paczce Microsoft Solitaire Collection. Całe pokolenie pracowników biurowych w latach 90. wychowało się na Solitaire (po polsku Pasjans), który był odkryciem na miarę Candy Crusha na smartfonach. Służył do perfekcyjnego trwonienia czasu podczas układania potasowanych losowo kart na czterech polach, od asa do króla. Nie zawsze udawało się rozwiązać układ, a nagrodą za „przejście" Solitaire'a była animowana sekwencja kart skaczących w okienku gry (płynnie – tylko na 286). Oprawę graficzną Solitaire'a projektowała Susan Kare, wcześniej odpowiedzialna za elementy interfejsu graficznego Macintosha.

Z okazji 30-lecia Solitaire'a Microsoft obwieścił, że w karcianą łamigłówkę wciąż gra 35 mln osób miesięcznie. Zaskakujące, bo nowy Pasjans z pakietu Solitaire Collection jest obrzydliwie oblepiony reklamami. Zupełnie jak te wszystkie darmowe gry na Androida.

Drugi, długowieczny superbohater Windowsa to Saper – zabawa polegająca na odkrywaniu min na polach o wielkości od 8 × 8 (początkujący) do 30 × 16 (ekspert). A że saper myli się tylko raz, to bardzo uważnie trzeba było lokalizować miny na podstawie liczb widocznych przy krawędziach odkrytych obszarów, sygnalizujących ich położenie. Była to wciągająca i pasjonująca przygoda, szczególnie gdy udawało się odnaleźć i oznaczyć wszystkie wybuchowe niespodzianki. Wraz z Windows 8 Minesweeper pożegnał się z rolą oficjalnej gry dodawanej do OS-a, jest za to dostępny za darmo w Microsoft Store (paskudnie obłożony reklamami). Serwis minesweepergame.com ma w swoich zasobach około 100 wersji Sapera (DOS-owych i windowsowych).

Jeszcze więcej karcianek

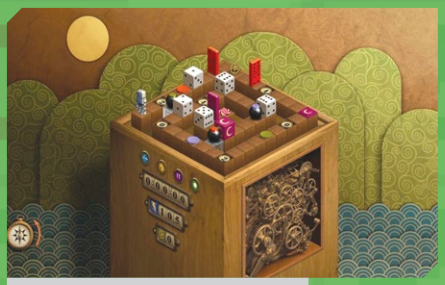
Microsoft upierał się przy promowaniu gier karcianych, od czasów Windows NT do Windows 7 towarzyszyła nam więc kolejna łamigłówka – FreeCell, a wraz z Win Me debiutował Spider (dotrwał do Win 7, powrócił razem z FreeCell w paczce Microsoft Solitaire Collection, ma się rozumieć z reklamami). Jest też coś do grania w multi: Heats i Hold 'Em (Texas hold 'em poker). Pierwsza z gier debiutowała w Win 3.1 (for Workgroups), a jej kariera urwała się na Win 7, drugą przewidziano dla posiadaczy najdroższej wersji Windows Vista Ultimate, zatem mało kto w tego pokera zagrał.

Gra widmo, czyli poduszkowiec 95/3D na CD-ku

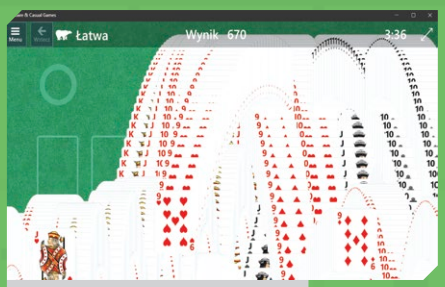
Hover! to wyjątek wśród gier dla Windowsa – reklamujące rozrywkowe możliwości OS-a Microsoftu wyścigi w poduszkowcach, rozgrywane na trójwymiarowych arenach. Nic szczególnie złożonego, ot zbieranie flag

Microsoft Bob

No dobrze, a co by było, gdyby system operacyjny zastąpić grą? Oczywiście grą zachowującą się jak OS. Jak (Microsoft) pomyślał, tak (Microsoft) zrobił. W 1995 r. poznaliśmy psa Rovera (to taki wczesny odpowiednik Spinacza Office), który za łapkę prowadził nas przez nasz nowy, wirtualny salon. Można było zmieniać dekoracje i wystrój poszczególnych pomieszczeń – najważniejsze, że w Microsoft Bob wszystko wyglądało jak przygodówka, w której kliknięcie zegara otwierało kalendarz, a wybranie długopisu i notatnika prowadziło do edytora tekstu. Pomimo pozytywnych reakcji podczas pokazów demonstracyjnej wersji Bob okazał się finansową porażką ze sprzedażą na poziomie 58 tys. egzemplarzy i po roku zniknął z półek sklepowych.



Tinker – oto jedna z najładniejszych gier logicznych dołączanych do Windowsa.



Solitaire – zwycięstwo oznacza nagrodę w postaci animowanych, skaczących kart.

szybciej od przeciwnika. Tylko posiadacze Win 95 na CD mogli pokierować poduszkowcem, w wydaniu dyskietkowym się nie zmieścił.

Obijanie kulek

Witajcie w krainie ramp, grzybków, metalowych kulek i flipperów. 3D Pinball – Space Cadet debiutował w pakiecie Microsoft Plus! wraz z pierwszą wersją Internet Explorera (za jedyne 49,99 dol.). Gdzie tu darmowa gra, spytacie? Otóż chwilę później Space Cadet pojawił się jako dodatek do Win NT4.0/2000/Me/XP. Darmowy. Zasadniczo to wycinek (jeden z trzech stołów) Full Tilt! Pinballa studia Cinematronics, na domiar złego w niższej rozdzielczości. Statyczna prerenderowana grafika, pochylony pod kątem obrazek stołu i miniaturowa kulka (wszystko w okienku o rozdzielczości 640 × 480 pikseli) nie zraziły graczy – dla posiadaczy Win XP była to prawdopodobnie pierwsza i najważniejsza aplikacja, która zżerała ich czas. Dziś w Space Cadeta możemy pograć w oknie przeglądarki (alula.github.io/SpaceCadetPinball/).

Gry edukacyjne, szachy i madżong

W epoce Visty i siódemki Microsoft podarował posiadaczom jego OS-ów rozrywkę edukacyjną dla dzieci – barwne Purble Place, złożone z trzech minigier – wariantu Memory, układania ciastek zgodnie z zamówieniami oraz kolorowej

Spoace Cadet – jedyny pinball, jaki trafił się w okienku, dobrze znany posiadaczom Windows XP.

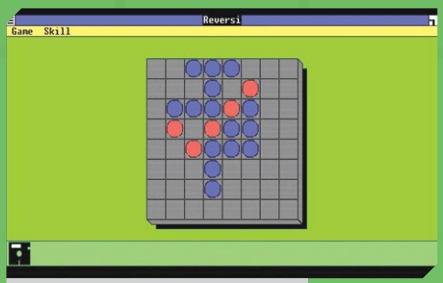
wersji Masterminda. To w sumie fajne uzupełnienie niemal nieśmiertelnego Minesweepera i Solitaire'a (jeszcze nieskażonych reklamami). Dla posiadaczy Visty i siódemki w wersjach Premium i wyższych przewidziano także dodatkowe atrakcje – Chess Titans (klasyczne, ładnie animowane szachy) i Mahjong Titans, czyli łamigłówkę na kościach madżonga.

Chwytając falę…

Długo można by jeszcze snuć opowieści o pomysłach Microsoftu na rozrywkę (komputerową). Niewątpliwie można do nich zaliczyć takie wypadki jak seria Microsoft Entertainment Pack (cztery pakiety, w każdym trochę klasyki, np. Tetris, Pipe Dream i Chip's Challenge), ale kto dziś o nich pamięta? Były i korporacyjne wygłupy, jak pomocnik Spinacz w MS Office, który pewnie do dziś śni się użytkownikom Windowsa w sennych koszmarach. Nikt za to nie pamięta InkBalla, w którym sterowało się kulkami, kreśląc rysikiem linie (tylko na Windows XP Tablet PC Edition 2005), ani Tinkera – gry logicznej z 60 poziomami, którą dostali wyłącznie nabywcy Windows Vista Ultimate.

Co dziś jest na fali w Microsofcie? Przede wszystkim reklamy i opcje płatności (Chcesz Solitaire'a bez reklam? Zapłać!). Kiedyś gier było może i mniej, ale nie rozpraszały naszych zmysłów zbędną oprawą jak nieznośne stado komarów.

W ramach promocji swojej przeglądarki WWW Microsoft (wzorując się na innych producentach) proponuje nam na Edge'u zagranie w Edge Surfa – casualowe pływanie po oceanach pełnych pułapek. Jest kilka trybów, trochę zabawy i ścigania się na punkty, ale zapomnimy o tej grze po kilku minutach zabawy (Vivaldia w przeglądarce Vivaldi jest fajniejsza). **VOyager**



Reversi – pierwsza gra dołączona za darmo do Windows 1.0-3.0.

Wygaszacz jak przygodówka

Kto chce poczuć zew lat 90. i Windowsa, powinien z bliska poznać Johnny'ego. Johnny'go Castawaya i jego bezludną (prawie) wyspę. Projekt, który wyszedł ze studia Dynamix (pod szyldem wydawcy – Sierra On-Line), spod ręki Shawna Birda i Jeffa Tunnella. To przepakowany easter eggami wygaszacz ekranu, który nie tyle służy do oszczędzania monitora (wygaszacz to termin, który określa proces zapobiegający wypalaniu na luminoforze jednego wzoru poprzez modyfikowanie wyświetlanego obrazu), ile skupia uwagę na ekranie przez długie godziny. Bo nasz bohater Johnny, który odgrywa tu rolę rozbitka, zachowuje się tak… jakbyśmy przez ramię kolegi oglądali przechodzenie klasycznej, barwnej przygodówki point and click (ale bez klikania, bo się wyłączy). Wygaszacz ekranu działający w Windows 3.1 wymagał procesora 386SX i rozpowszechniany był na jednej dyskietce 3,5". Dziś można go wypróbować nawet na współczesnym PC dzięki wersji opakowanej w DOSBoxa (www.screensaversplanet.com/screensavers/johnny-castaway-237/). W wolnej chwili możemy poczytać o wyspiarskich przygodach Johnny'ego w serwisie johnny-castaway.com, który o tym jednym wygaszaczu ekranu opowiada od 1996 r. (tak, internet jest jeszcze starszy).

DOSBox

Bohater galaktyki gier MS-DOS

Wielu o nim słyszało, niektórzy już grali. Czas poświęcić chwilę na instalowanie, kopiowanie plików (plus pomniejsze porady), by zmienić naszego peceta... w peceta do grania w klasyki z epoki MS-DOS.

DOS Box Staging – Dark Seed

DOSBox 0.58 – Colonization

1 lutego 2002 r. powstała pierwsza wersja DOSBoxa, pozbawiona jakichkolwiek opcji konfiguracyjnych. Sjoerd v.d. Berg („Harekiet"), ostrzegał, że „nie ma jeszcze obsługi 386+/XMS/EMS, więc nie próbuj uruchamiać takich gier". Można było jedynie przełączyć wyświetlanie na pełny ekran albo przechwycić mysz. Już edycja 0.1 umożliwiała uruchomienie X-Winga. W tamtych czasach, kiedy standardem był Windows 98SE, a Windows XP zdobywał popularność, było to spore udogodnienie dla graczy wychowanych na klasyce z lat 90.

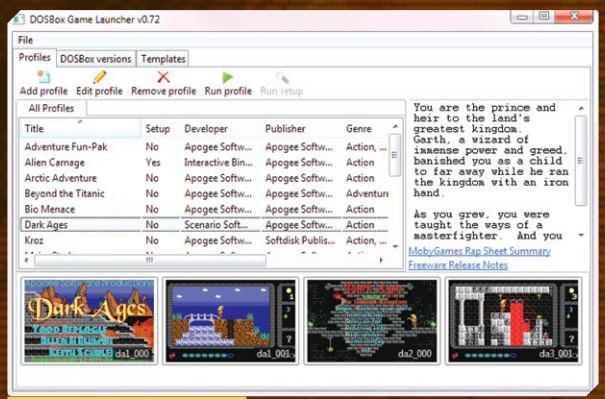
Kamienie milowe i rozwój

Miesiąc później DOSBox 0.2 umożliwiał spowalnianie lub przyspieszanie emulacji. Pod koniec kwietnia 2002 r. powstała wersja 0.38, w której po raz pierwszy można było „zamontować" katalog udający dysk twardy wirtualnego peceta, pojawiły się też opcje konfiguracji kart dźwiękowych. W nieco nowsze tytuły dało się już grać na wersji 0.50 (28 lipca 2002 r.), w której zaimplementowano wiele instrukcji procesora 386. Dodano możliwość swobodnej zmiany rozmiaru okna emulatora, do Harekieta dołączył Peter „Qbix" Veenstra. Po trzech miesiącach (0.55) dodano emulację niektórych trybów CGA oraz obsługę pamięci EMM. Do Harekieta i Qbixa dołączyli Felix Jakschitsch oraz Ulf Wohlers. Ten ostatni dżentelmen to programista pierwszego i drugiego Gothica! W wersji 0.56 pojawił się plik dosbox.conf, umożliwiający łatwą konfigurację parametrów emulowanego peceta. Od wersji 0.65 DOSBox zaczął działać też na Power Macintoshu.

Obecnie zespół DOSBoxa liczy osiem osób, a kolejne wersje ukazywały się przez pewien czas co kilka miesięcy. Ostatnia oficjalna wersja DOSBoxa (0.74-3) powstała w 2020 r.).

Technikalia

DOSBox powstał jako inspiracja znacznie starszym DOSEmu, pochodzącym z lat 90. i rozwijanym od 1992 do 2007 r. Była to maszyna wirtualna korzystająca z fizycznego procesora i niektórych cech jądra systemu Linux.DOSBox emuluje cały komputer, a więc procesor (od 8086 po Pentium), karty graficzne i dźwiękowe, stacje dyskietek, dysk twardy, joystick oraz czytnik CD-ROM. Istnieją nawet wersje emulujące akceleratory graficzne 3dfx Voodoo. Do uruchomienia DOSBoxa potrzebny jest w miarę szybki komputer, a dostępność źródeł i różnych portów umożliwia korzystanie z dobrodziejstw wirtualnego peceta na Linuksie, w Windowsie, macOS-ie, a nawet na AmigaOS-ie, OS/2 czy BeOS-ie. Użytkownicy DOSBoxa przygotowali tłumaczenia na różne języki, w tym polski.



DOSBox Game Launcher

Ja chcę wreszcie grać!

Konfiguracja DOSBoxa może nastręczyć początkowo trudności, ale da się to przejść. Zaczynamy od pobrania aplikacji (ze strony www.dosbox.com) i jej zainstalowania. Uruchamiamy DOSBoxa, by zobaczyć klasyczny, czarny ekran z białymi literami i migającym kursorem, wyglądający jak DOS w okienku. Na belce widnieje informacja o liczbie emulowanych cykli CPU, a na niebieskim tle DOSBox podpowiada, jak zmieniać ten parametr (Ctrl + F11 i Ctrl + F12), dostosowując tym samym szybkość działania emulatora. Żeby ułatwić nam życie, w katalogu z DOSBoxem autorzy umieścili plik DOSBox 0.74-3 Options.bat. Klikamy go i otwiera się plik konfiguracji. Przewijamy go do samego końca i znajdujemy sekcję autoexec. Poniżej wpisujemy:

mount C "<ścieżka dostępu do katalogu, w którym zapisaliśmy gry>" -freesize 900

Przykładowo, jeśli na dysku C założyliśmy katalog „C" z grami, to wystarczy polecenie:

mount C "C:\C" -freesize 900

Zapisujemy plik konfiguracyjny i uruchamiamy DOSBoxa ponownie. Zobaczymy komunikat:

Drive C is mounted as local directory C:\C

Po wpisaniu polecenia **C:** **[Enter]** przechodzimy do

katalogu, w którym na razie może być pusto (polecenie **dir [Enter]** wyświetla zawartość folderu). Tu zaczynają się schody. Część gier jest w postaci obrazów dyskietek, część jako obrazy płyt (DOSBox akceptuje formaty ISO oraz BIN/CUE i MDF/MDS), a część jako gotowe katalogi lub archiwa ZIP. Ostatni przypadek jest najłatwiejszy – wystarczy skopiować cały katalog do katalogu C (jak w przykładzie) i właściwie można już grać. Czasem konieczne będzie skonfigurowanie karty graficznej i dźwiękowej, a potem można już się bawić.

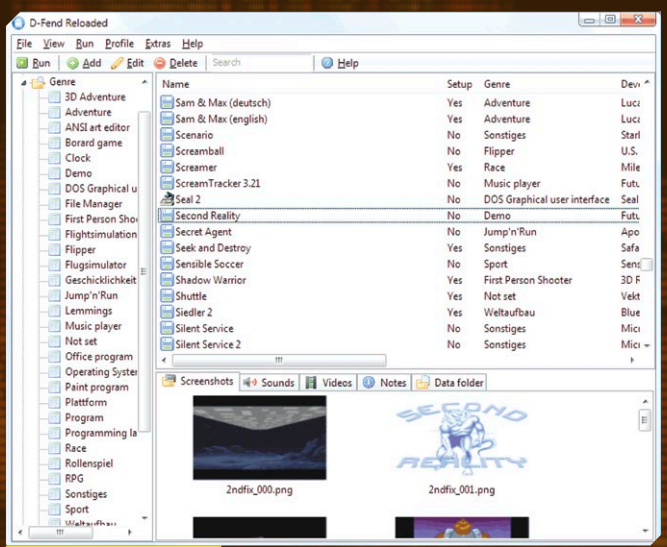
Jeżeli posiadamy grę w postaci płyty CD, trzeba zamontować taki obraz. Robi się to, dodając w sekcji [autoexec] linijkę:

imgmount D "<ścieżka dostępu do obrazu płyty>" -t iso

Przykładowo:

imgmount D "E:\heroes.iso" -t iso

Zamiast „D" może być inna litera, pod którą nasz emulowany blaszak będzie widział obraz płyty umieszczonej w wirtualnym napędzie CD-ROM.



D-Fend Reloaded

Przechodzimy na dysk D (**D: [Enter]**) i albo uruchamiamy grę bezpośrednio z płyty, albo instalujemy na emulowanym twardym dysku. Może się okazać, że tytuł wymaga instalacji z kilku płyt (pamiętacie Phantasmagorię wydaną na siedmiu krążkach?). I taką sytuację przewidzieli twórcy DOSBoxa. Wystarczy wtedy montować kilka płyt w jednym napędzie poleceniem **imgmount <nazwa napędu>** i podać wszystkie kolejne obrazy płyt, czyli np.:

imgmount e D:\WC3_CD1.mdf D:\WC3_CD2.mdf D:\WC3_CD3.mdf D:\WC3_CD4.mdf -t iso

Kiedy w czasie instalacji gra poprosi o zmianę płyty, naciskamy klawisze Ctrl i F4. Każde naciśnięcie przełącza na kolejny obraz płyty. W ten sposób możemy zainstalować grę z wielu płyt.

W przypadku pozycji wydanej na dyskietkach sytuacja jest podobna, w poleceniu:

imgmount <nazwa napędu>

podajemy wszystkie kolejne obrazy dyskietek. Przykładowo:

imgmount a "F:\RFTS 1.ima" "F:\RFTS 2.ima"
imgmount a "F:\RFTS 3.ima" -t floppy

Ponownie, gdy gra poprosi o kolejną dyskietkę, wystarczy nacisnąć klawisze Ctrl i F4, by zmienić obraz dyskietki. A po zainstalowaniu można grać!

Pomoc pod ręką

DOSBox ma bardzo dobrze opracowaną dokumentację (znajdujący się w katalogu Documentation plik README). Tam można sprawdzić, jak rozwiązać różne problemy. Jeżeli chcemy grać na pełnym ekranie, naciskamy np. lewy Alt i Enter, ponowne naciśnięcie przywraca wyświetlanie w oknie. Jeżeli chcemy powrócić do pulpitu systemu operacyjnego, bez wyłączania DOSBoxa naciskamy lewy Alt i Tab, ale można też uwolnić kursor myszy, naciskając jednocześnie klawisze lewy Ctrl i F10. Z kolei klawisze lewy Ctrl i F9 natychmiast zamykają DOSBoxa, dlatego lepiej uważać, co się naciska.

W pliku konfiguracyjnym możemy zmieniać wiele parametrów naszego emulowanego komputera. Zazwyczaj nie trzeba go edytować (z wyjątkiem wyboru obrazów płyt/dyskietek), ale czasem może to być konieczne. Wszystko jest w nim dokładnie opisane.

Tuningowanie DOSBoxa

Wersja oficjalna DOSBoxa emuluje sporo: niemal wszystkie karty graficzne z epoki DOS (od CGA do SVGA, a nawet takie wynalazki jak Tseng ET4000), popularne dźwiękowe (większość Sound Blasterów z wyjątkiem AWE32, AdLiba, Rolanda MT-32, Gravis Ultrasound plus MPU-401). Jeżeli ktoś jest zakochany w pecetowym bzyczku, czyli PC Speakerze – też może posłuchać tych dźwięków, do tego dochodzą port szeregowy, protokół IPX, Ethernet i wiele innych rozwiązań. DOSBox nie oferuje za to obsługi akceleratorów graficznych, przez co nie da się pod nim grać w gry, które ich wymagają. Ponieważ twórcy nie kwapili się do zmiany tego stanu rzeczy, sprawy w swoje ręce musieli wziąć użytkownicy. W efekcie emulacja akceleratorów 3dfx Voodoo pojawiła się m.in. w DOSBox-X, uzupełniona o nowsze procesory niż Pentium (do Pentium III). Ponadto DOSBox-X (dosbox-x.com) jest wyposażony w graficzny interfejs, co ułatwia jego konfigurację. Godny uwagi jest także DOSBox Staging (www.dosbox-staging.org), rozbudowany emulator z obsługą 3dfx Voodoo 1 i emulacją wyświetlania na CRT, pozbawiony jednak konfiguratora GUI.

Mam dość wpisywania tych wszystkich parametrów!

Oryginalny DOSBox został stworzony jako program bez GUI, początkowo bez pliku konfiguracyjnego. Lubimy sobie ułatwiać życie, więc wsparcie do tekstowego interfejsu DOSBoxa uzyskamy z pomocą tzw. frontendu, ułatwiającego konfigurację. Obecnie liczą się trzy rozwiązania: AmpShell dla Windowsa (ampshell.tuxfamily.org), DBGL (DOSBox Game Launcher, dbgl.org) oraz D-Fend Reloaded (napisany w Javie, dostępny dla Windowsa, Linuksa oraz macOS-a X, dfendreloaded.sourceforge.io).

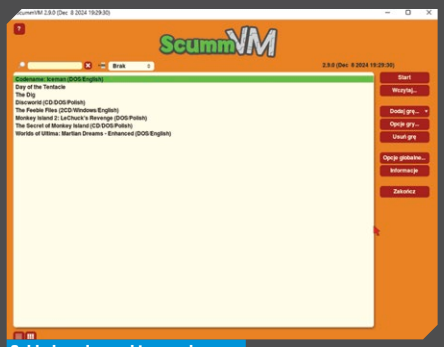
Co na tym pójdzie, czyli kompatybilność

Nie dałem rady sprawdzić wszystkich gier DOS-wych na DOSBoksie, bo życia by mi nie starczyło, ale z moich obserwacji wynika, że bardzo trudno obecnie znaleźć tytuł z epoki DOS-u, w który nie dałoby się za jego pomocą pograć. Możliwości konfiguracji tego emulatora są tak bogate, że chyba wszystko da się uruchomić. Choć pierwotnie DOSBox powstał wyłącznie do uruchamiania gier pod DOS-em, to niektórzy używają go także do korzystania z prastarych programów użytkowych, a nawet uruchamiania systemów Windows 95/98, co znacznie zwiększa zakres grania (choć autorzy lojalnie zalecają, by do gier pod Windowsem korzystać z odpowiednich maszyn wirtualnych lub innych emulatorów).

DOSBox to prawdziwa brama do starych, dobrych czasów, gdy gry zapisywano na dyskietkach i płytach i nie trzeba było po ich zakupie dociągać łatek ważących kilkadziesiąt gigabajtów. Może DOS-owe przeboje nie są tak piękne jak współczesne tytuły, ale mają to, czego nie ma wiele dzisiejszych gier – grywalność, która powoduje, że nie można się oderwać od monitora. Nic tylko grać! **Osh**

ScummVM

Mistrzostwo w odkurzaniu klasyki



Schludny, elegancki, wygodny – interfejs ScummVM to mistrzostwo samo w sobie!

Monkey Island 2 z emulowaną oprawą „jak na starym CRT" i wgraną polską, fanowską wersją językową.

Pewnie trudno w to uwierzyć, ale skromny projekt, mający umożliwić uruchamianie gier studia LucasArts, którego pierwsza edycja pojawiła się pod koniec 2001 r., dziś jest multimaszynką do grania w point and clicki, na której liście uwzględniono już blisko 700 tytułów.

671 – tyle wariantów gier przygodowych zebrał eXoScummVM – jeden z tych projektów, które w internetowej szarej strefie próbują poskładać w całość wszystko to, co działa lub zaczyna funkcjonować na bazie potężnego szkieletu ScummVM 2.9.0. Oczywiście to zbiór gier z różnych platform, nie tylko kompatybilnych z MS-DOS. Jeśli ograniczyć pulę przygodówek i podobnych tytułów tylko do klasyki DOS-owej, pewnie dostalibyśmy blisko 300 pozycji opakowanych w wygodny i funkcjonalny interfejs.

Interpreter i kilka darmowych gier na start

Zanim przystąpimy do point-and-clickowej uczty na własnym, współczesnym PC, musimy zadbać o zainstalowanie najnowszej wersji ScummVM (www.scummvm.org) lub zdecydować się na wariant w formie archiwum (do rozpakowania, bez konieczności instalacji, zadziała nawet z pendrive'a). No i gry. Bez gier nie będzie rozrywki. Tu z pomocą przychodzi strona ScummVM, na której bezpłatnie umieszczono klasykę komputerowej przygody – od Mystery House, przez Beneath a Steel Sky (warto odrobić lekcje przed zagraniem w Beyond the Steel Sky), DreamWeba, Flight of the Amazon Queen, Lure of Tempress, po polski akcent – Sołtysa. To chyba wystarczająca zachęta, by zatopić się w pikselowych przygodówkach na kilkadziesiąt godzin. Po więcej przygód warto wybrać się na zakupy w GOG-u albo poszperać w sieci. Pełny zestaw gier obsługiwanych przez ScummVM to ponoć 250 GB danych. Powodzenia w nadrabianiu przygód lat 80., 90. i 2000. A może nawet w wycieczkach w teraźniejszość (ScummVM obsługuje już... Thimbleweed Park).

Poradnik? Jaki poradnik?

Możemy oczywiście rozwodzić się nad bogactwem wspieranych przez ScummVM produkcji, opcji do skalowania obrazu i shaderów, modyfikujących wygląd gry na wzór starych, beczkowatych monitorów CRT. Najważniejsze jest coś innego – ScummVM to właściwie samograj. Wystarczy rozpakować archiwum z grą (lub wskazać podkatalog z grami GOG, gdzie znajduje się przygodówka) i grać. Reszta dzieje się dokładnie w taki sam sposób jak podczas zabawy w oryginalną produkcję. Plus minus rozdzielczość, jakość dźwięku i inne fajerwerki. Możemy nawet pokusić się o obejrzenie gry w egzotycznych dziś trybach kart graficznych Hercules, zerknąć na Monkey Island przez pryzmat kolorów EGA, ale najistotniejszy pozostaje w tym wszystkim komfort zabawy. Ta jest równie intuicyjna jak point and click w lucasartsowych przygodówkach. Warto zapamiętać tylko jedną kombinację klawiszy: Ctrl + F5, która zaprowadzi nas do globalnego menu ScummVM w trakcie zabawy (a w nim do opcji zapisu i odczytu stanu gry).

Porty i jeszcze więcej możliwości

ScummVM został przeportowany na kilkadziesiąt platform sprzętowych (w tym PlayStation 3, PSP, Vitę, Switcha, Dreamcasta, Wii i 3DS-a) i software'owych (macOS, Linux), zadziała nawet na leciwym Windows 95. Najnowsze wersje obsługują nawet Mysta, Rivena i Exile'a, działają też na nich Blade Runner i Grim Fandango. ScummVM sprawnie radzi sobie też z nieoficjalnymi tłumaczeniami przygodówek. A warto je wypróbować, bo to, co fani point and clicków publikują w serwisie Grajpopolsku.pl, to często mistrzostwo świata w wygibasach językowych, na którego (tłumaczenie) nie odważył się nawet sam LucasArts.

Przy okazji zabawy w jakże pięknie starzejące się, pixelartowe arcydzieła warto też zwrócić uwagę na jedno – ok. 300 przygodówek wydanych na MS-DOS (ponad tysiąc, w szerszym kontekście gier przygodowych, według Moby Games) to spora część całej biblioteki gier z tamtych czasów, liczącej ponad 8 tys. tytułów. Oczywiście to dane szacunkowe, ale w jakimś stopniu obrazują one, jak ważną część popkultury growej w latach 80. i 90. stanowił ten gatunek. Po prostu gracze przesiadujący przed monitorami CRT swoich pecetów wyraźnie byli żądni przygód.

Życzę Wam długotrwałej eksploracji zapomnianych tytułów. Ja w tym pikselowym bałaganie DOS-owych gier na nowo odkryłem mój ukochany Xanth, wybrałem się na Gateway (Frederika Pohla) i jeszcze raz urządziłem sobie wycieczkę na Ringworld. Wszystko to bez wychodzenia z interfejsu ScummVM. Więcej ciekawostek o graniu w point and clicki na ScummVM znajdziecie w materiale o Androidzie (w roli MS-DOS-owej konsoli). **VOyager**

Kieszonkowe przygody

DOSBox i ScummVM na smartfonach z Androidem

Przydałoby się konkretne, podobne do konsoli rozwiązanie, które zapewniłoby komfort rozgrywki w DOS-owe klasyki, prawda? Rozwiązaniem okazuje się smartfon z OTG. Do tego kilka aplikacji, obowiązkowa kolekcja własnych gier w pamięci podręcznej i jest! Nasza własna, mobilna, MS-DOS-owa konsola.

Biblioteka gier DOS-owych jest potężna (kilka tysięcy tytułów), różnorodna gatunkowo, a jakość rozgrywki bije na głowę to, co ma do zaproponowania Android. Musimy być jednak przygotowani na wielkie, chropowate piksele, surową fabułę i oszczędne udźwiękowienie, ale czyż wizja rozegrania wielogodzinnej kampanii strategicznej na smartfonie (w pociągu) nie jest kusząca?

Rozbity bank gier

Komfort rozgrywki w niektóre z klasycznych gatunków (w tym RTS-y i point and clicki) na miniaturowym ekranie smartfona może być na tyle wysoki, że immersja zje na śniadanie niedostatki w fotorealizmie. O ile tylko zadbamy o detale. Moby Games w swoich bazach danych wyróżnia ponad 8 tys. tytułów działających w środowisku MS-DOS (łącznie to ponad 500 GB), więc jest w czym wybierać. Dobrych gier nie trzeba daleko szukać – ma je w swoich zbiorach GOG.com, a przeniesienie poszczególnych tytułów do pamięci smartfona to nie problem – wystarczy zainstalować gry w jednym katalogu i wrzucić je wbudowanej pamięci telefonu.

ScummVM – samograj do przygodówek

Interfejs ScummVM działający w Windowsie wygląda identycznie jak w jego darmowym odpowiednikiem na Androida – cała nasza praca sprowadza się do zainstalowania aplikacji ScummVM, skopiowania zbioru ulubionych przygodówek i wskazania ich w interfejsie Scumma. Po wizualne atrakcje warto wybrać się do menu Global options i wskazać na zakładce Graphics jeden z dostępnych Render mode – opcje te odpowiadają za wybór symulowanej karty graficznej, co umożliwi np. oglądanie przygodówek w trybach CGA/Hercules/EGA. Da się też zmodyfikować tryb skalowania obrazu oraz potraktować grafikę jednym z wielu dostępnych shaderów (jest i klimatyczna emulacja monitora CRT).

Smartfon z dodatkowym wyposażeniem

Warto pamiętać o tym, że kilkuletnie smartfony mogą obsłuiwać myszy i klawiatury Bluetooth, a zwykły adapter OTG USB-C rozwiązuje problem podłączenia urządzeń na kablu. O ile telefon z myszą na uwięzi wygląda komicznie, o tyle są też inne, wygodniejze rozwiązania. Można rozejrzeć się za hubami USB przeznaczonymi do konsol Steam Deck i podobnych (z USB-C). Za kwotę 100–150 zł zdobędziemy wygodną podstawkę do smartfona, do której da się podpiąć zasilanie, mysz, klawiaturę i zewnętrzny monitor HDMI. A to już niemal perfekcyjna, może nieco opleciona kablami, konsolka do przygodówek.

Mankamentem grania na smartfonie w przygodówki na ScummVM jest coś innego – jeśli zdecydujemy się grać ne ekranie dotykowym, szybko odkryjemy, że palec nie jest zbyt precyzyjnym narzędziem wskazującym, nawet rysik z gumową końcówką nie zastąpi myszy. Jest jednak alternatywa – tzw. aktywne rysiki (np. Wacom Bamboo, Porsche Design Book One Pen i podobne). Kilkadziesiąt złotych rozwiązuje problem sterowania w point and clickach, a rysik na baterię umożliwia też... przesuwanie kursora bez klikania, co znacznie podnosi komfort grania na smartfonie w przygodówki.

A gdyby tak... zagrać na nim w point and clicka, z solucją na drugim ekranie? Większość smartfonów może wysyłać kopię ekranu na podłączony po HDMI monitor lub bezprzewodowo (Miracast), na rynku są też telefony dwuekranowe – np. LG Velvet/LG G8X. W tym konkretnym przypadku smartfon może pracować w trybie Screen+, a to oznacza kilka okienek na jednym wyświetlaczu. Druga opcja to etui Dual Screen z dodatkowym ekranem – w ten sposób na przenośnym urządzeniu możemy pokusić się o uruchomienie ScummVM, wygodne klikanie aktywnym rysikiem i podglądanie solucji na drugim ekranie. Bajka! Teraz da się przejść i King's Questa bez umierania.

ScummVM – nie tylko do DOS-owych przygodówek

ScummVM 2.9.0 dla Androida i Windowsa wprowadza wiele nowych i sporo starych tytułów. Warto odnotować, że oprócz klasyki da się też grać w Eye of the Beholder I i II, Lands of Lore, Castle Mastera, Dark Side, Drillera oraz Total Eclipse 1 i 2. Do tego Elvira, Waxworks, M&M, LBA, Blade Runner, Grim Fandango, Myst, Rivem i Exile. Polskie gry też działają (Reah, Shizm, Teenagent, Sołtys). Pojawiło się też wsparcie dla współczesnych przygodówek (Gobliiins 5, Primordia, Resonance, Gemini Rue), na smartfonach zadziała również Thimbleweed Park. ScummVM świetnie sobie radzi z podmienionymi na rodzime tekstami, które znajdziecie w serwisie Graj po Polsku (grajpopolsku.pl).

ScummVM – do wyboru, do koloru – shadery CRT udające beczkowate monitory.

Magic Dosbox Lite – DOSBox na smartfony

Magic Dosbox Lite załatwia sprawę uruchamiania pozostałych, DOS-owych klasyków na smartfonach. Po szczegóły konfiguracji i obsługi Magic Dosbox Lite odsyłamy na stronę producenta (magicbox.imejl.sk/magic-box/). W praktyce aplikacja po zainstalowaniu i skopiowaniu gier do jednego katalogu oraz wskazaniu tego folderu jako główny dysk jest gotowa do pracy. W komplecie z klawiaturą i myszą Bluetooth (lub ich wariantami przewodowyymi) można już grać!

Magic Dosbox poprowadzi nas za rękę. Trzeba wprawdzie opanować podstawowe polecenia MS-DOS, ale dalej będzie z górki. Jedyny problem podczas grania w FastDooma sprawiała klawiatura – na blokujące się klawisze pomogło wyłączenie klawiatury Gboard i Swype w opcjach telefonu.

Magia MS-DOS-owych pont and clicków, strategii i FPS-ów może odżyć na smartfonie. I żadna długa podróż nie będzie już taka sama. **VOyager**

NetQuake vs. QuakeWorld

Raz na jakiś czas na różnych grupach poświęconych retro można znaleźć pełną entuzjazmu propozycję: „Zagrajmy w pierwszego Quake'a po sieci!". I czasem, wśród równie entuzjastycznych odpowiedzi, pojawi się też ktoś, kto przezornie dopyta: „Ale to znaczy w co konkretnie?". No i tutaj zaczynają się schody...

Niegdysiejszy brak dostępu do sieci wymuszał inne formy treningu – kto z Was strzelał do ReaperBotów na DM4?

Pytanie jest z pozoru dziwne, no bo jak to – przecież Quake to Quake. Wchodzi się na serwer i posyła rakiety w stronę przeciwników. Ot cała filozofia, prawda? Osoby zaznajomione z tematem wiedzą, że niestety jest tu pewien niuans, który narodził się jeszcze w latach 90., po premierze gry, i który był wymuszony przez ówczesne okoliczności. Efektem tych okoliczności jest to, że do dziś mamy dwa standardy gry w Quake'a określane przez fanów jako NetQuake oraz QuakeWorld. Jeżeli zatem, drogi czytelniku, jesteś fanem omawianego dzieła id Software i do tej pory skupiałeś się głównie na wycinaniu w pień shamblerów, ale chciałbyś się też czegoś dowiedzieć o aspekcie sieciowym, to służę niniejszym tekstem.

Rys historyczny

Gdy Quake trafił na rynek w czerwcu 1996 r., szybko stał się hitem – także przez tryb multiplayer. O ile jednak przy grze w sieciach lokalnych problemu nie było, o tyle gra przez internet nie wyglądała już tak różowo. Młodszych czytelników pragnę uświadomić, że powszechny dostęp do szerokopasmowych łącz, zapewniających komfort obcowania z siecią, to głównie domena XXI w. Jeżeli te trzy dekady temu ktoś zechciał powalczyć poza lokalnym podwórkiem, ale pozostając w domowym zaciszu, najczęściej miał do dyspozycji modem, wykorzystujący linie telefoniczne. Skromnie ujmując, demonami prędkości te modemy nie były. Dodatkowo strzelanki sieciowe wtedy dopiero raczkowały, co oznaczało, że optymalizacja kodu odpowiedzialnego za przesyłanie danych między komputerami pozostawiała jeszcze wiele do życzenia.

Główny programista Quake'a, John Carmack, usłyszał głosy narzekające na komfort rozgrywki w internecie i o ile na jakość urządzeń, z których ludzie korzystali, aby łączyć się z serwerami, nie miał żadnego wpływu, o tyle na kod swojej produkcji już tak. Stworzył więc QuakeWorld (w skrócie QW) – wersję Quake'a opracowaną specjalnie z myślą o grze w internecie i ograniczeniach minionych czasów. Pierwsza iteracja ujrzała światło dzienne 17 grudnia 1996 r. i aby nie odbierać zasług, dodam, że Carmacka wspierali w tym projekcie John Cash (później został głównym programistą przy Quake II) oraz Christian Antkow (rozpoczął jako tester QW, ale potem miał też wkład w kod). Za rozwój późniejszych wersji odpowiedzialni byli Dave Kirsch (znany ze stworzenia modyfikacji dodającej tryb capture the flag) oraz Jack Mathews (dodał wyszukiwarkę serwerów QuakeSpy, która z czasem przekształciła się w powszechnie znany GameSpy).

Idea przyświecająca projektowi była taka, aby zoptymalizować kod sieciowy, który wydajniej wymieniałby pakiety w trakcie partii. Logicznie rzecz biorąc, QuakeWorld powinien od tej pory pozostać jedynym standardem. Skoro bowiem różnica jest w kodzie sieciowym na korzyść QW, to czemu ktokolwiek miałby jeszcze włączać zwykłego Quake'a? I tak zapewne by się stało, gdyby nie skutki uboczne optymalizacji wprowadzonych przez Carmacka i spółkę.

Zasadnicze różnice

Obecność dwóch wersji oznaczała konieczność wymyślenia nazewnictwa, wskazującego wprost, która odmiana jest brana pod uwagę. Słowo „Quake" było zbyt ogólne, bo mogło odnosić się do wszystkiego – zdarzało się, że gracze wspominali Quake'a jako skrót myślowy, a mieli tak naprawdę na myśli QuakeWorld. Dlatego właśnie wśród fanów gry spopularyzował się termin NetQuake (skracany do NQ), odnoszący się do sieciowego modułu oryginalnego tytułu. Gdy zatem ktoś wspominał NetQuake lub QuakeWorld, nie było wątpliwości, co ma na myśli.

DM3 to mapa autorstwa Johna Romero i choć jest tu tylko jedna rakietnica, to emocji nie brakuje.

Kluczowym (i wywołującym prawdopodobnie najwięcej dezorientacji) powodem tego rozróżnienia jest to, że NetQuake i QuakeWorld nie są ze sobą kompatybilne. Mimo że wyglądają w zasadzie identycznie (oczywiście w swoich domyślnych formach – bo prezentację Quake'a można modyfikować na wszelakie sposoby), są to osobne aplikacje, korzystające z różnych protokołów sieciowych. Oznacza to, że używając NQ, nie połączymy się do serwera QW i vice versa. Na tym oczywiście różnice się nie kończą. Ponieważ QuakeWorld miał poprawić jakość grania przez internet,

Poziom E1M2 – to tutaj Thresh wygrał w 1997 r. finał turnieju, gdzie nagrodą było Ferrari Johna Carmacka.

Usuwanie detali otoczenia i podmiana skórek na świecące to częste zabiegi mające zwiększyć czytelność sytuacji.

Frag Town – konstrukcja poziomu i stylizowane na realizm tekstury miały dać poczucie walki w faktycznym mieście.

Aerowalk – jedna z najpopularniejszych plansz pochodzących spoza domyślnego zestawu.

przyniósł on nowe komendy konsoli, pozwalające dostosować ustawienia gry do jakości naszego połączenia. Moim zdaniem jedną z ciekawszych takich komend było „pushlatency", które odwoływało się do nowego dla QW sposobu przewidzenia sytuacji na serwerze przy każdym kolejnym odświeżeniu informacji i miało w ten sposób pomóc zredukować opóźnienie. Parametr liczbowy (podawany z minusem na początku) informował grę, na ile milisekund do przodu ma spróbować oszacować sytuację, czyli jeśli np. mieliśmy ping 200, to w teorii polecenie „pushlatency -100" miało spowodować, że będzie nam się grało tak, jakby nasz ping wynosił raptem 100 (aż o połowę mniej!). W późniejszych grach kod sieciowy oparty na takich predykcjach stał się standardem, ale za czasów QW była to rewolucyjna nowość.

Przejdźmy jednak do „mięska". Wspomniałem wcześniej o efektach ubocznych usprawnień QuakeWorlda. Ściślej rzecz ujmując – fizyka QW różni się od tej z NQ. Ta w QW wydaje się uproszczona względem oryginału i najczęściej są to drobne, wręcz ledwo zauważalne zmiany. Jako ćwiczenie możecie spróbować na planszy DM6 zbiec po równi pochyłej prowadzącej od granatnika w kierunku czerwonej zbroi. W NQ ten ruch będzie płynny, zaś w QW będzie bardziej „ząbkowany" – jakby nasz bohater zaliczał raz za razem mikroupadki z wysokości. Na tej samej planszy zejdźcie do ukrytego pod podłogą pomieszczenia z miotaczem błyskawic, przejdźcie przez teleport, przytrzymajcie klawisz odpowiedzialny za ruch do tyłu i porównajcie tempo wchodzenia w kolejne teleporty. W QW będzie ono zdecydowanie szybsze. Takich małych zmian jest dużo więcej.

Jest jednak jedna charakterystyczna, duża zmiana – fizyka skoków. Na serwerach QW możemy dużo łatwiej i mocniej rozpędzić się tzw. bunny hopami. Przekłada się to na zdecydowanie większą dynamikę rozgrywki niż w NQ i jest bodaj najczęstszym powodem, dla którego gracze preferują jedną bądź drugą wersję. Zwolennicy QW chwalą sobie większe tempo, z kolei fanom NQ zdarza się krytykować tę swobodę skoków m.in. jako coś, co zaburza oryginalny projekt gry, bo np. wszelakie, domyślnie dostępne plansze do trybu deathmatch nie były projektowane z myślą o możliwościach, jakie dała fizyka QW. Polecam spróbować obydwu wersji i samemu podjąć decyzję, w co nam się przyjemniej gra.

Sieciowy Quake w obecnych czasach

Od premiery Quake'a minęło już blisko 30 lat i sporo się od tego czasu zmieniło. Nikt już nie korzysta z oryginalnych klientów NQ czy QW (czyli odpowiednio np. winquake.exe oraz qwcl.exe). Jeżeli chcecie obecnie zagrać według reguł NQ, to zdecydowanie najprostszym sposobem będzie włączenie Quake'a w jego odświeżonej przez firmę Nightdive wersji z 2021 r. Jest tam unowocześniony system zakładania i wyszukiwania lobby z innymi graczami. Wadą jest brak możliwości stawiania dedykowanych serwerów, czyli zawsze któryś gracz pełni rolę gospodarza i ma tym samym przewagę w postaci zerowego opóźnienia. Dodatkowo jakość gry u innych zależna jest od łącza gospodarza. Jeśli jest ono kiepskie, to wpłynie to na komfort wszystkich, którzy do niego dołączyli. Jeżeli zatem preferujecie bardziej tradycyjne łączenie z dedykowanymi serwerami, to wyszukajcie w sieci projekt o nazwie Quakespasm Spiked Multiplayer (w skrócie: QSS-M). Obecnie stanowi on standard dla NetQuake'a.

Jeśli zaś chodzi o QuakeWorld, to odsyłam Was na stronę nquake.com (tak, wiem, że nazwa może być myląca, ale chodzi tu o QW). Znajdziecie tam paczkę zawierającą nowoczesnego klienta QW o nazwie ezQuake, a także wszystko inne, co potrzebne – tekstury, modele, mapy itd. Wszystko wygodnie zebrane w całość i gotowe do gry od razu po instalacji. Dodam, że nQuake jest paczką darmową i legalną – nie zawiera ona danych objętych prawami zakazującymi dystrybucji. A zatem w QuakeWorld możecie obecnie grać całkowicie za darmo.

Słowo na koniec

No i to by było na tyle w kwestii grania w pierwszego Quake'a po sieci. Mam nadzieję, że tekst rozwiał Wasze ewentualne wątpliwości i być może nawet zachęcił do towarzyskiego wymienienia się rakietami z innymi ludźmi w internecie. Chciałbym móc powiedzieć, że dylematy i komplikacje takie jak opisane wyżej są domeną jedynie pierwszej części gry, ale niestety tak nie jest. Często wystarczy bowiem rzucić hasło „zagrajmy w Quake III Arena!", żeby od razu pojawiły się pytania, czy gramy w wersję podstawową, z użyciem moda OSP, czy może CPMA... Ale to już temat na inną okazję. **Patrol**

Book 8088 i Pocket 386

WSPÓŁCZESNE LAPTOPY RETRO

Zawsze doskwierało mi to, że przemieszczanie się ze sprzętem retro sprawia wiele kłopotu. Zabranie na wycieczkę ośmiobitowca to dodatkowa torba z bagażem. Nawet stare laptopy (teoretycznie przenośne) zajmują sporo miejsca, no i zawsze transportowanie tych zabytków bywa ryzykowne (dla maszynek).

Idealne rozwiązanie problemu (dla wielbiciela klasycznych PC) istnieje! Znalazłem ogłoszenie na AliExpress dotyczące laptopa Book 8088, o specyfikacji PC XT (z oryginalnym procesorem 8088, kartą graficzną CGA, 640 KB RAM oraz opcją rozbudowy przez zewnętrzne złącze ISA). Cena? Około 1000 zł. Produkt firmy DZT obejrzałem na filmach w akcji, parę tygodni i opłat celnych później zostałem szczęśliwym posiadaczem laptopa retro na oryginalnych komponentach. DZT wprowadziło również na rynek urządzenie o nazwie Hand 386, kieszonkowy komputer z 5-calowym ekranem i procesorem 386. Na pokładzie jest też 8 MB RAM oraz karta graficzna VGA. Wkrótce Hand 386 został wyparty przez Pocket 386 – te same wnętrzności w obudowie nieco mniejszego od Book 8088 laptopa. Obydwa urządzenia wyposażono w czytniki Compact Flash oraz karty z systemem operacyjnym.

Book 8088

Book 8088 to stary „Xtek" z ociężale powolną, śnieżącą kartą CGA. W latach 90. komputery te były jak Syrenki, każdy kto je miał wiedział jak bardzo są powolne i że nie ma opcji, by je przyspieszyć.

Mój laptop Book 8088 został wyposażony w CPU OKI 80C88, można go przyspieszyć, wymieniając procesor na NEC V20 (szybsze obliczenia, rozszerzony zestaw instrukcji, w tym 80186). Procesor dostępny pod klapką, przy klawiaturze, łatwo go wymienić. Uzyskamy ok. 10-20% więcej mocy obliczeniowej. W laptopie jest też miejsce na koprocesor 8087, jednak w XT nie ma on dużego znaczenia (brak programów korzystających z koprocesora). Dodatkowo pobór przez 8087 energii uniemożliwi pracę na baterii.

Laptop wykonany jest z grubego, półprzezroczystego plastiku. Pod klapkami ukryto porty procesora, opcjonalnego modułu OPL oraz baterii. Book 8088 wyposażono w slot na kartę Compact Flash, port USB (umożliwia odczyt danych z pendrive'a w DOS po zainstalowaniu sterownika), piny złącza ISA dla moduł ISA z trzema 8-bitowymi slotami, a także złącze dla przejściówkę na VGA i PS/2 dla monitora, klawiatury oraz myszki. Ekran to najgorszy element laptopa – jest ciemny, ma bardzo małe kąty widzenia. Jednak kolorowy wyświetlacz CGA to i tak niezły rarytas. Komputer nie został wyposażony układ RTC, przez co niektóre demoscenowe produkcje nie będą odgrywać sampli na PC Speakerze. Do laptopa dołączono instrukcję schematy oraz PIN-outy portów i kod źródłowy BIOSu (micro8088).

Na Book 8088 działa praktycznie wszystko czego spodziewać się można po XT. Na gry nie ma co się nastawiać, bo nie są one mocną stroną systemu z tej generacji. Mimo wszystko Prince of Persia działa bez zarzutu. Do opcjonalnego modułu OPL brakuje oprogramowania na XT (np. trackerów), więc przyda się głownie do gier. Na laptopie można zainstalować Windows 3.0, jeżeli odpowiada nam praca w monochromatycznej rozdzielczości 640 × 200 pikseli.

Istnieje nowszy wariant Book 8088 – Pocket 8086, nieco mniejszy i z CPU 8086 na pokładzie oraz 16-bitową szyną danych i wymienną kartą VGA. Wyposażono go w lepszy ekran, jednak ucierpiała pomniejszona klawiatura. Użyteczność klonów XT do gier jest wątpliwa, acz Booka 8088 i Pocketa 8086 pewnie polubią pisarze, którym te miniaturowe maszyny nie będą zakłócać skupienia.

Pocket 386

Pocket386 jest mniejszy od poprzednika, ale lepiej wyposażony: 16-bitowa szyna ISA, opcjonalny portu LPT, lepszy ekran IPS, CPU ALi M6117C NVIDII (przemysłowy 386SX-40), 8 MB RAM, karta SVGA i opcjonalny Adlib OPL. Nowsza generacja CPU 386 zapewnia niezłą przepustowość RAM, co przy 40 MHz taktowania procesora daje wyniki porównywalne do 386DX/33 MHz. Windows 95 wprawdzie ruszy na Pocket 386, jednak jest to raczej ciekawostka – działa niewyobrażalnie wolno. Jedynym mankamentem jest brak emulacji Sound Blastera (moduł OPL to Adlib, który umożliwi słuchanie muzyki MIDI, ale nie odtwarza sampli).

Tak jak XT jest najwolniejszym 16-bitowym pecetem, tak 386 to powolny 32-bitowiec. W przeciwieństwie do XT, na 386 jest w co pograć. Może to nienajlepszy sprzęt żeby pograć w Dooma (lepiej w FastDooma) lub inne 32-bitowe produkcje, to już 16-bitowe gry działają bez zarzutu (Jazz Jackrabbit, Civilization, Raptor, Xenon 2, Wolfenstein 3D). Udało mi się uruchomić też Grand Theft Auto, jednak wydajność można by mierzyć w sekundach na klatkę.

Podsumowanie: Jeżeli chciałbyś zabrać na wyjazd w góry sprzęt retro i wieczorami pograć w Prehistorika – Pocket 386 wydaje się dobrym wyborem. A może wolisz napisać książkę w DOS-owym WordPerfekcie jak George R.R. Martin?. Laptopy DZT są wykonane solidnie i choć w moim 386 bateria była uszkodzona, to producent odpowiada szybko (i gdybym nie zapomniał mu odpisać to być może wysłałby mi działającą baterie...).

Pamiętajcie jednak, że stare komputery są... stare i nie są to demony prędkości. Nawet jak na „wczorajsze standardy". **Sos Sosowski**

116 STRON O POCZĄTKACH SILENT HILL W ALBUMOWEJ FORMIE GRAFICZNEJ I TWARDEJ OPRAWIE
PROFILE TWÓRCÓW, KULISY PRODUKCJI GIER I FILMÓW ORAZ SOLIDNA DAWKA AUTORSKIEJ PUBLICYSTYKI

Cztery wersje okładek do wyboru.
Ostateczny wygląd może różnić się od prezentowanego.

PREMIERA - MAJ 2025
START PRZEDSPRZEDAŻY - 17 MARCA 2025

Więcej w social mediach PSX Extreme oraz na stronie psxextreme.pl

Zamów już teraz na **psxextreme.pl** lub na **Allegro!**

PS3 EXTREME

ARCADE EXTREME

AMIGA EXTREME

gog com
PLAY NOW, KEEP THEM FOREVER.
EMPIRE EARTH II
MORROWIND
Fallout NEW VEGAS ULTIMATE EDITION
VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES
DIABLO NOW WITH HELLFIRE
Dungeon Keeper GOLD
RESIDENT EVIL
THE WITCHER ENHANCED EDITION DIRECTOR'S CUT
ALPHA CENTAURI PLANETARY PACK
HEROES III OF MIGHT AND MAGIC Complete
SWAT 4 GOLD EDITION
theme HOSPITAL
DRAGON AGE ORIGINS
ALPHA PROTOCOL
SIM CITY 2000 SPECIAL EDITION
PRESERVED
GOOD OLD GAME
BY GOG